no.236
1984年 5/15
アミューズメント通信
MAY 15, 1984

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥7200; Overseas (air mail) - US$70.00 per year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区神山町9-16(山名ビル)　☎06(314)0309　定価300円　年間購読料7,200円（送料共）

ギャンブル機と健全AM機を混同、営業許可制にする

風営法改正案、国会に上程

JAMMAはゲーム場の風営化に対し強力な反対運動へ

第8号営業（ゲーム場）の規定めぐり
ありうる国会審議の難航

警察庁はこのほど風俗営業等取締法の全面改正法案をとりまとめ、四月十八日の自民党・地方行政部会の了承を受けたのち、二十四日朝の閣議で同法案を政府提出法案として提出されることが了承され、同日この法案は国会（衆議院）へ提出された。同法案はAM業界の「ゲームセンター」を第八号風俗営業とすることが盛り込まれており、ギャンブル機と健全なAM機を区別せずこれらのゲーム機を設置運営する場合、必らず公安委員会の許可を受けるようにするとともに、営業時間や営業場所など数多くの制限が付されているが、同法案によって創造的な一般のゲーム場を風営化することに対する疑問も大きい。同法案の起案原局である警察庁が同法案をまとめるに至るまでに、これらの疑問点が解決されるべきであったが、国会へ同法案が提出されたことによりこれらの論議の舞台は国会に移った。しかし衆参両院で、はたしてどう審議されるか、まだ見通しもついておらず同法案のゆくえが大いに注目されている。

警察庁は一月三十日に風営法大幅改正の構想を明らかにし、従来の風営遊技場（第七号営業）以外の一般のゲーム場も規制対象とし、ゲーム場について①届出制または許可制扱い、②深夜（午後十時以降）の年少者（十八歳未満の者）の立入り禁止することなどを検討中だと公表した。その後同庁は、日本アミューズメント・オペレーター協会（NAO）との懇談を通じて、こうしたゲーム場の風営法による規制についてその具体的な内容を徐々に明らかにしてきた。

二月下旬同庁防犯課担当官（三島課長補佐ら）はNAOに対し、新風営法の趣旨は現行法と異なり風俗営業の健全育成にあることを強調、①賭博に使われやすいゲーム機を一台以上設置する場合営業所ごとに許可が必要となる、②許可期間は五年程度――などの考えを伝えているが、一方では賭博に使われやすいゲーム機とそうでないゲーム機を区別できなければ、すべてのゲーム機を対象にするとも伝えている。

ゲーム場の風営化は賭博行為と少年非行の温床化の防止が目的

三月五日、同庁保安部は風営法改正素案を発表し、同庁の考えでは賭博行為と少年非行の温床化を防止するとの観点からゲーム場を風俗営業に加える方針が明らかにされた。こうした警察庁の意思が強固であると見たNAOは三月上旬、それまでの"絶対反対"から"条件闘争"へと方針転換して、直接同庁とあるいは通産省（産業政策局サービス産業企画調査官）を通じて同庁とねばり強い折衝を続けてきた。その結果、同庁では法案化に際し三月中旬、第八号営業として「国家公安委員会が定める遊技機を備え店舗または客席を設けて客に遊技をさせる営業」というようなものへと具体化させてきた。つまり同庁が言う「ゲームセンター」からまず店頭など「店舗または客席を設けて」いないものは、風営化から免がれたことになると解されている箇所である。一方、ここではゲーム機の指定がすべて国家公安委員会の手に委ねられているとの見地からさらに手直しされ、三月下旬には「スロットマシン、テレビゲーム機その他国家公安委員会規則で定める遊技用具を備えて客に遊技をさせる営業で、店舗または客席を設けて営むもの（前号に該当する営業を除く）」と、さらに具体化した。

しかしこの間、同法案づくりに対して飲食店などの業界を担当する厚生省が大反対。さらにゲーム場の許可制をめぐり通産省が、都道府県が独自に作った条例が法律に組み込まれてはと自治省が、少年の健全育成についても文部省が、それぞれ警察庁との協議で注文をつけるなど、省庁間でももめぬいている。また業界関係では、ポルノ映画館が規制されるのに対し映画館業界団体が自主規制を強化するとともに、規制対象からはずすよう陳情、後に最終法案から削除されるなど、さまざまな業界から同法案づくりに対して対応している。

"自粛"が認められ規制対象からはずされたものから、法を運用していく上で矛盾を生じるものが法の適用から除外されたものや、当初の法案以来最終案までずっと残ったものまで、いろいろあるが、これらはすべて警察庁が法案づくりを進める中で、関係省庁ならびに産業界の意見を参考に、最終的な法案へと完成させてきた過程と言うことができる。

法案づくりで当初からAM機とギャンブル機の区別を無視混同

警察庁は当初、二月上旬にも国会に法案を提出したいとしていたが、当初から厚生省などの協議に手間どり、二月段階では三月二十七日の閣議決定の予定で進めてきた。そして三月五日、風営法改正素案を明らかにして以来、あくまで三月二十七日閣議決定を目標に法案づくりを急いできた。しかし自主規制を強めるポルノ映画館、さらには同庁が構想する「風俗営業適正化センター」と既存の環境衛生営業指導センターとの重複など問題点が続出し、法案づくりは難航を余儀なくされてきた。このため三月二十七日閣議決定という予定は大幅に狂いだした。

こうした法案づくりにおける問題点を整理した警察庁は四月十三日の自民党・地方行政部会に同法改正要綱案を提出、了承を求めた。これは風俗営業適正化センターを風俗環境浄化協会と改称し現行の防犯協会のような性格を持つものにする、また警察官の立入りは客

（2めん7段目に続く）

新風営法「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」案から第八号営業だけに直接関係する条文の抜粋

第二条（一―七略）

八　スロットマシン、テレビゲーム機その他の遊技設備で本来の用途以外の用途として射幸心をそそるおそれのある遊技に用いることができるもの（国家公安委員会規則で定めるものに限る。）を備える店舗その他これに類する区画された施設（旅館業その他の営業の用に供し、又はこれに随伴する施設で政令で定めるものを除く。）において当該遊技設備により客に遊技をさせる営業（前号に該当する営業を除く。）

第二十二条　風俗営業を営む者は、次に掲げる行為をしてはならない。（一―三、五略）

四　十八歳未満の者を営業所に客として立ち入らせること（ダンス教授所等にあつては、午後十時から翌日の日出時までの時間において客として立ち入らせること。）。

（編集部註――以上のうち「ダンス教授所等」とは第十八条で、第二条第一項第八号の営業（ゲームセンター）を含むと定めている）

第二十三条　第二条第一項第七号の営業（まあじやん屋を除く。）を営む者は、前条の規定によるほか、その営業に関し、次に掲げる行為をしてはならない。（一、二略）

三　遊技の用に供する玉、メダルその他これらに類する物（次号において「遊技球等」という。）を客に営業所外に持ち出させること。

四　遊技球等を客のために保管したことを表示する書面を客に発行すること。（2略）

3　第一項第三号及び第四号の規定は、第二条第一項第八号の営業を営む者について準用する。

風営法改正要綱（案）

ここに全文収録したのは四月十八日、警察庁が自民党・地方行政部会に提出した「風俗営業等取締法の一部を改正する法律案要綱（案）」。同様に「新旧対照条文」が提出されており、最終法案に近いものになっている。

第一　題名を「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律（仮称）」に改める。

第二　第一章　総則（第一条・第二条）

一　この法律は、善良の風俗と清浄な風俗環境を保持し、及び少年の健全な育成に障害を及ぼす行為を防止するため、風俗営業及び風俗関連営業等について、営業時間、営業区域等を制限し、及び年少者をこれらの営業所に立ち入らせること等を規制するとともに、風俗営業の健全化に資するため、その業務の適正化を促進する等の措置を講ずることを目的とする。（第一条）

二　風俗営業及び風俗関連営業の定義規定を整備する。（第二条）

ア　風俗営業に、店舗その他これに類する区画された施設（旅館業その他の営業の用に供し、又はこれに随伴する施設で政令で定めるものを除く。）においてスロットマシン、テレビゲーム機その他国家公安委員会規則で定める遊技設備を設けて客に遊技をさせる営業を加える。（第二条第一項第八号）

イ　風俗関連営業は、次の営業とする。（第二条第四項）

（ア）個室付浴場業

（イ）専ら、性的好奇心をそそるため衣服を脱いだ人の姿態を見せる興行その他の善良の風俗又は少年の健全な育成に与える影響が著しい興行の用に供する興行場として政令で定めるものを経営する営業

（ウ）専ら異性を同伴する客の宿泊（休憩を含む。以下同じ。）の用に供する政令で定める施設（政令で定める設備を備える個室を有するものに限る。）を設け、当該施設を当該宿泊に利用させる営業

（エ）店舗を設けて専ら性的好奇心をそそる写真その他の物品で政令で定めるものを販売し、又は貸し付ける営業

（オ）その他善良の風俗、清浄な風俗環境又は少年の健全な育成に与える影響が著しい営業（性風俗に関するものに限る。）として政令で定めるもの

第三　第二章　風俗営業の許可等（第三条―第十一条）

一　許可の手続についての規定を整備する。（第三条、第五条）

二　従来条例により規定されていた許可の基準についての規定を整備し、許可をしてはならない者に、暴力団員、覚せい剤中毒者等を加える。（第四条）

三　風俗営業の相続の承認の制度を設ける。（第七条）

四　許可の取消し、許可証の返納等についての規定を整備する。（第八条―第十一条）

第四　第三章　風俗営業者の遵守事項等（第十二条―第二十六条）

一　営業所の構造・設備の維持、営業時間の制限、照度の規制、騒音・振動の規制等、従来条例により定められていた風俗営業者が遵守すべき事項についての規定を整備する。（第十二条―第十九条、第二十条第一項、第二十一条）

二　公安委員会は営業所に設置する遊技機について、著しく射幸心をそそるおそれがない旨の認定をすることができ、また、遊技機を製造し、又は輸入する者は遊技機の型式について、技術上の規格に適合しているか否かについての検定を受けることができることとする。（第二十条第二項―第四項）

三　公安委員会は、指定試験機関に、認定又は型式の検定に係る試験事務を行わせることができるものとする。（第二十条第五項―第十項）

四　風俗営業者に係る禁止行為についての規定を整備する。（第二十二条・第二十三条）

五　営業所の管理者についての規定を整備する。（第二十四条）

六　指示及び行政処分についての規定を整備する。（第二十五条・第二十六条）

第五　第四章　風俗関連営業等の規制（第二十七条―第三十五条）

一　第一節　風俗関連営業の規制（第二十七条―第三十一条）

ア　風俗関連営業者が禁止行為に違反しないようにするため、営業所ごとに特定の事項を公安委員会に届け出ることとする。（第二十七条）

イ　風俗関連営業については、学校、官公庁その他特定の施設の周辺区域及び条例で定める地域においては、営業を禁止することとする。（第二十八条第一項・第二項）

ウ　公安委員会に届出をした風俗関連営業者については、届出後において禁止地域を定める条例が施行又は適用される場合には、その条例の規定を適用しないこととする。（第二十八条第三項）

エ　風俗関連営業の営業時間については、条例で、制限することができることとする。（第二十八条第四項）

オ　風俗関連営業者は、十八歳未満の年少者を営業所に立ち入らせてはならないこととする等禁止行為についての規定を整備する。（第二十八条第五項）

カ　風俗関連営業者が遵守すべき事項についての規定を整備する。（第二十八条第六項）

キ　公安委員会は、風俗関連営業者に対し、善良の風俗若しくは清浄な風俗環境を害する行為又は少年の健全な育成に障害を及ぼす行為を防止するため必要な指示をすることができることとする。（第二十九条）

ク　風俗関連営業者がその営業に関し、刑法第百七十四条、第百七十五条又は第百八十二条の罪その他一定の犯罪を犯した場合には、八月以下の営業停止処分（禁止地域において営業を営んでいる者にあっては、当該禁止地域における営業の廃止処分を含む。）を命ずることができることとする。（第三十条）

ケ　風俗関連営業者が営業停止処分を受けた場合における脱法行為を防止するため、当該営業停止処分に係る営業所に一定の標章をはり付けることとする。（第三十一条）

二　第二節　深夜における飲食店営業の規制等（第三十二条―第三十四条）

ア　深夜において飲食店営業を営む者は営業所の構造・設備を一定の技術上の基準に適合するように維持すべきこととする等、従来条例により定められていた深夜飲食店営業者の遵守事項、禁止行為等についての規定を整備する。（第三十二条）

イ　バー、酒場その他客に酒類を提供して営む飲食店営業（営業の常態として、通常主食と認められる食事を提供して営むものを除く。以下「酒類提供飲食店営業」という。）を深夜において営もうとする者は、営業所ごとに、特定の事項を公安委員会に届け出ることとする。（第三十三条第一項―第三項）

ウ　都道府県は、善良の風俗若しくは清浄な風俗環境を害する行為又は少年の健全な育成に障害を及ぼす行為を防止するため必要があるときは、政令で定める基準に従い条例で定めるところにより、地域を定めて、深夜において酒類提供飲食店営業を営むことを禁止することができることとする。（第三十三条第四項）

エ　公安委員会に届出をした酒類提供飲食店営業者については、届出後において禁止地域を定める条例が施行又は適用される場合には、その条例の規定を適用しないこととする。（第三十三条第五項）

オ　飲食店営業者に係る指示及び行政処分についての規定を整備する。（第三十四条）

第六　第五章　監督（第三十六条・第三十七条）

一　風俗営業者、風俗関連営業者及び深夜飲食店営業者は、営業所ごとに、従業者名簿を備えなければならないこととする。（第三十六条）

二　公安委員会は、警察職員に、風俗営業者等の営業所（深夜飲食店営業者に係る営業所にあっては、深夜における当該営業所に限るものとし、個室その他これに類する施設を設ける営業所にあっては、客が在室する当該施設を除く。）に立ち入り、検査させ、又は質問させることができることとする。（第三十七条）

第七　第六章　雑則（第三十八条―第四十八条）

一　風俗営業等に関し、少年を補導し、少年の健全な育成に障害を及ぼす行為を防止する等の活動を行う少年指導委員の制度を設ける。（第三十八条）

二　公安委員会は、善良の風俗の保持及び風俗環境の浄化並びに少年の健全な育成を図ることを目的として設立された法人であって、風俗環境に関する苦情の処理、委託事務の処理等の事業を適正かつ確実に行うことができると認められるものを、都道府県に一を限って、都道府県風俗環境浄化協会として指定することができることとする。（第三十九条）

三　国家公安委員会は、都道府県風俗環境浄化協会の健全な発達を図るとともに、善良の風俗の保持及び風俗環境の浄化並びに少年の健全な育成を図ることを目的として設立された法人であって、都道府県風俗環境浄化協会の業務を行う者に対する研修等の事業を適正かつ確実に行うことができると認められるものを、全国に一を限って、全国風俗環境浄化協会として指定することができることとする。（第四十条）

四　聴聞に関する規定を整備する。（第四十一条）

五　公安委員会は、風俗営業等についてこの法律に基づく行政処分をした場合において、関係所轄庁があるときは、その所轄庁に処分の内容及び理由を通知することとする。（第四十二条）

六　手数料に関する規定を整備する。（第四十三条）

七　風俗営業者の団体の届出についての規定を整備する。（第四十四条）

八　権限の委任その他この法律の施行のために必要な事項についての規定を整備する。（第四十五条―第四十八条）

第八　第七章　罰則（第四十九条―第五十一条）

罰則に関する規定を整備する。

第九　附則

一　施行期日及び経過措置について定める。（附則第一条―第七条）

二　この法律を施行するために必要な関係法律の改正を行う。（附則第八条―第十条）

（1めん下からの続き）

のいない場合に限る――など改善して、厚生省らの批判を避ける工夫をしたもの。しかし、同部会ではまだ省庁間の詰めが必要だとし結論を持ち越した。閣議決定の予定はさらに先に延ばされた。

この四月十三日段階の法案で第八号営業は次のようなものへと変化している。「店舗その他これに類する施設（旅館業（旅館業法第三条第一項の許可に係るものをいう）及び小売業に係るものにあっては、国家公安委員会規則で定める構造の施設に限る）においてスロットマシン、テレビゲーム機その他国家公安委員会規則で定める遊技設備を設けて客に遊技をさせる営業（前号に該当する営業を除く）」　ここでは新たに旅館、ショッピングセンター（SC）でのゲームセンターのうち一定の条件を満たすものを規則によって風営対象からはずすという工夫がなされている、と解することができる。しかし一方では、旅館などでギャンブル機の運営を公然と認めるという面で賭博行為の未然防止という新法の趣旨と矛盾する点を少しずつ露呈してきた。なお法案づくりはずっと流動的だったが、四月十三日の時点ではすぐさま「店舗その他これに類する区画された施設……」と書き加えられている。そして同庁にしてみればこれが、第八号営業の規定の最終案になるはずだった、と見られている。

法案化作業、約一ヵ月も遅れて　ゲーム場は旅館内などで除外に

同庁は四月十八日、再び自民党・地方行政部会に同法改正要綱案を提出、ついに同部会の了承を得た。これは①ポルノ映画館を規制対象からはずし、②ラブホテルも規制対象を限定し、③旅館・ホテル内のゲーム場は風営対象からはずすよう工夫し、④国家公安委員会規制への委任は政令へ振りかえを工夫し、⑤風俗営業のすべてにわたって許可期間を五年とするのをやめ、⑥届け出を要する深夜営業を深夜スナックに限定し、⑦「風俗環境浄化協会」の設立は環境衛生同業組合に協力する方向でのみ認める――との改善がなされたもの。この時点での法案で第八号営業は次のような規定になっており、これが最終案に

（3めん6段目に続く）

新風営法でゲーム場はどうなるか

もし仮に新風営法下にゲーム場が置かれると――

無許可営業は違法に

許可基準を満たし許可申請、許可には数多くの条件が

国会へ上程された風営法改正法案がもしもそのまま可決された場合、一定期間を経て施行されることになるが、その場合新風営法（正式には風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律）下で、従来のゲーム場がどう扱われることになるかを予測するのは容易でない。なぜなら、同法案では「国家公安委員会規則で定める」とか「政令で定める」など行政機関に委任している箇所が多く、現行法のように都道府県の施行条例にほとんどを委任しているのと比べると、はるかに警察裁量の範囲が広くなっているためである。従って、新風営法下のゲーム場の扱いは、ある程度の範囲内で法律で明示しているものなどから、現時点ではそのあらまししか把握できないのが実情と言える。

今回の法案のあらましは、第二条第一項第八号（第八号営業の規定）を除くと、四月十八日付の警察庁「風俗営業等取締法の一部を改正する法律案要綱（案）」（2めんに全文掲載）のとおり。このうち第八号営業の規定によって、どういうゲーム場が第八号営業となるのかがすべて決まるが、この条文中すでに「規則」「政令」が入ってきているため、まずこの段階でだれもが困惑することになる。常識的に考えて繁華街にあるゲーム場をモデルケースにして、これが「賭博と少年非行の温床化の防止を図るため風俗営業とする」対象となるかどうかも判然としない。なぜなら繁華街なら人目につくし、風俗営業にしなくとも現場の警察官が賭博と少年非行の温床化を十分に防止できるし、取締ることができるからである。

しかし百歩譲って、こうした繁華街のゲーム場がこの第八号営業に該当するとした場合、まず無許可営業に対しては一年以下の懲役または五十万円以下の罰金に処せられる。つまり、許可なしに営業すればその営業者が罰せられるわけである。

では風俗営業者の許可はどうして手に入れることができるかが問題となる。風俗営業を営もうとする者は、風俗営業の種別に、営業所ごとに、営業所所在の都道府県公安委員会の許可を受けねばならない。許可の基準には人的欠格事項、営業所の構造・設備における許可基準、地域制限が定められており、これらの中には同法で明示するものや「規則」や条例に委ねるものがあるが、現行法では条例で定めてきたものが法律化されたものもけっこうある。許可の申請に際して営業者はこれら許可の基準をすべて満足させることを証明する文書とともに、営業者の氏名または名称、住所、法人の場合はその代表者の氏名、営業所の名称と所在地、営業所の構造および設備の概要、管理者の氏名と住所、法人の場合はその役員の氏名と住所――などを記載した許可申請書を所轄警察署防犯課を通じて提出しなければならない。

この許可申請に対して公安委員会は、許可基準に適合していないと認めるなら決して許可できない。さらに公安委員会は許可するに当って、「善良な風俗を害する行為や少年の健全育成に障害を及ぼす行為を防止するため必要なら」許可条件を付すことができる。許可の手続きに当っては許可手数料を都道府県に納めなければならない。これらのうち許可条件は現行法では条例で定めてきたものを、法律化し公安委員会に委任する形を新風営法はとっている。現行法下では許可条件は数十項目あり、ほぼ同程度ありうると予想される。

許可されれば要するに合法的に風俗営業者として風俗営業としてのゲーム場を運営することができる。第八号営業はパチンコなどの第七号営業と異なり、①一度許可を受けたら取消しその他無効になるまで更新手続きは必要でなく、また②一定の条件を満たすものは午後十時まで年少者の客としての入場を認められ、そして他の風俗営業と同様午前十時から午前○時までの営業が認められることになっている（現行法では午後十一時まで）。

しかし許可手続きに不正があった場合や、許可条件に違反した場合や、その他この法律などで禁じている行為をした場合は、許可が取消され、ひどい場合はさらに罰則が適用される。このうち、最もめんどうなのは「構造および設備の変更」であり、これらを変更する場合はあらかじめ公安委員会の承認を受けなければならない。もちろん申請書に記入した事項でひとつでも変更があれば届出書が必要となる。原則的には軽微な変更なら届出で済むが、少しでも大がかりな（その範囲は不明）構造・設備の変更がありうるとして、公安委員会の承認なしに機械などを入替えたり、改築することはできないわけだ。

許可営業には条件が付されているが、新風営法が掲げる「風俗営業者の遵守事項」で、①構造および設備の維持、②営業時間の制限、③照度の規制、④騒音および振動の規制、⑤広告および宣伝の規制、⑥料金の明示、⑦年少者の深夜立入り禁止の表示、⑧その他条例への委任事項が掲げられ、さらに「禁止行為」として①客引き行為、②年少者を従事させること、③ゲーム場で午後十時以降客として立入らせることなど掲げられており、④同様にゲーム場でメダルなどを客に営業所外に持ち出させることや、メダルなどの預り証の発行などが禁じられている。これらの違反があれば営業停止、許可取消し、罰則などが用意されている。

風俗営業者は営業所ごとに、従業員名簿を備えることが義務づけられ、この名簿には営業所業務に従事する者全員の住所、氏名その他必要な事項を記載しておかねばならない。さらに新風営法は警察官の立入検査についても規定し、公安委員会はこの法律施行に必要な限りにおいて風俗営業者等に対し、その業務の報告や資料の提出を求め、あるいは警察官にその営業所に立入らせ、帳簿や書類などを検査させたり、関係者に質問させることができる、としている。これらは風俗営業者らを警察が監督するためであるとの趣旨のようである。

今回の風営法改正はまさに大幅改正と言うにふさわしいほど、現行法と大幅に相違しており、これらについて検討すればきりがない。しかも現行法でもよほどの専門的知識が必要とされていることから、もっとよく新風営法について知るためには、今回の改正法案を何度も読み返す必要があると考えられている。

（2めん下からの続き）

なるはずだった。「店舗その他これに類する区画された施設（旅館業その他の営業の用に供し、又はこれに随伴する施設で政令で定めるものを除く）においてスロットマシン、テレビゲーム機その他国家公安委員会規則で定める遊技設備を設けて客に遊技をさせる営業（前号に該当する営業を除く）」。

四月十八日の自民党・地方行政部会で同法案最終案が了承された後、十九日に同政策審議、二十日に同総務会、二十三日に政務次官会議をそれぞれ経て、二十四日朝の閣議で同法案を政府提出法案とすることが決まり、同日午後国会へ提出された。二十五日に同法案の内容が公表されるに至ったが、それによると十八日から二十四日までの間に、第八号営業に関する規定が大きく変化してきている。

この変化がどの段階で行なわれたかは不明であるが、一週間以内にこの第八号営業の規定は次のように変化し、変化した内容で国会に提出されている。「スロットマシン、テレビゲーム機その他の遊技設備で本来の用途以外の用途として射幸心をそそるおそれのある遊技に用いることができるもの（国家公安委員会規則で定めるものに限る）を備える店舗その他これに類する区画された施設（旅館業その他の営業の用に供し、又はこれに随伴する施設で政令で定めるものを除く）において当該遊技設備により客に遊技をさせる営業（前号に該当する営業を除く）」。

そして、十八日から二十四日までに法案の内容が大幅に変ったのは、全五十一条中この箇所ぐらいであると指摘されている。

JAMMAの質問書提出により　最後に第8号営業の規定手直し

この変化の理由は定かではないが、日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）が十八日に、警察庁に対し①法案で言う「テレビゲーム機」の定義はなにか、②「テレビゲーム機」がブラウン管を介して遊ぶものだけだとしたら、現実には健全AM機とギャンブル機と区別する必要があるのではないか、③これらを区別しないなら、ギャンブル機の営業許可やさらには年少者によるギャンブル機の利用を認めることになるが、それは同法案の目的に反することにならないか――との内容の質問書を提出したことによる、と見られている。ここでJAMMAが質問しているのは第八号営業の規定に関する最も初歩的な矛盾点であり、JAMMAはさらにこの法案は重大な過ちを犯しているとしている。

実際、この第一回質問書が指摘している第八号営業規定文の矛盾は、客観的に見て解決されておらず、国会提出された最終法案においても解決されておらず、四月末現在でも警察庁は回答すらしていない。

最終法案で第八号営業の規定は書き変えられたが、それは「本来の用途以外の用途として射幸心をそそるおそれのある遊技に用いることができるもの（「遊技設備」）を国家公安委員会で特定し、これに該当するゲーム機の設置運営する者だけが第八号営業に係わることへと変化したことを意味している。しかし「射幸心をそそるおそれのある遊技に用いることができるもの」とは、健全AM機も含まれるという無理な解釈を前提にしているもようで、どんなゲーム機でも（ゲーム機から離れるなら高校野球をはじめどんな社会、自然現象でも）ギャンブルに用いることができるという、ギャンブル機／AM機の混同を前提にして進めていると考えられる。さらに「本来の用途以外の用途として」はほとんど意味をなさないと指摘されている箇所である。条文で明示されているスロットマシンですら本来の用途はギャンブルであり、これまで同庁でもスロットマシンをギャンブルマシンだと説明してきただけに、矛盾を一層大きくしたただけと指摘されている。従って、この第八号規定は疑問だらけであり、その解決が望まれているが、いずれにせよJAMMAからの第一回質問書に対して警察庁は回答をまだしておらず、主な舞台は国会に移ったが、改正法案中かなり重要な箇所を宿題にしながら国会に移したことになる。

国会審議の場で問題化の可能性　JAMMAは法案通過阻止へ

このように法案は確かに国会に上程され、今後の予定として衆議院で地方行政委員会に審議を付託された後、同委員会で審議が終了すれば本会議で採決され、次に参議院で同様に審議され、両院で可決成立すれば公布され、公布後六ヵ月以内に施行されることになっている。しかし現在のところ国会上程以後の予定はまったく未定であるというのが事実である。これらのうち国会での審議は最も重要なものであり、もちろん提出された法案が必ずしも可決成立するとは限らない、というのが社会常識である。とくに第八号営業については矛盾点を含め問題点が多く、国会審議の場での難航が十分に予想されている。

こうした状況に対し、NAOはできれば第八号営業を法案から除外してほしいとの望みを捨ててはいないものの、法案国会提出によりもはやその望みは絶たれたとして、その上でオートスナックなどでのゲーム場を規制対象からはずしてもらうべく当局と折衝を続けている。一方、第八号営業を盛り込むこの法案に対して絶対反対の立場をとるJAMMAでは、たとえ同法案が可決成立しても第八号営業をはずすための改正法案を考慮するとの強硬な考えで、当面は警察庁への質問書から次第に反対運動を拡大強化していくもようであり、同法案の廃案をめざしている。

〃非風営〃の規制要望

NAO文書にみる同協会の風営対策の考え方

日本アミューズメント・オペレーター協会(NAO、本部東京、内田博会長)では、会員数で日本最大のオペレーター協会として、今回の風営法問題については当初からNAOが対応してきた。しかしながら、三月上旬NAOはこの問題について方針を転換してきている。

実際のところこのNAOの方針転換ほど理解しにくいものはないように思われるが、理解するのが困難だというだけの理由でNAOの対応ぶりを把握するのをあきらめるのも問題がありすぎる。

ここではNAOが発表しており、本紙で未掲載のものをとりまとめて掲載することで、NAOの風営対策の考えを少しでも理解しやすいようにした。

風営法問題は国会へ法案が提出されるという段階に入ったが、もちろん国会上程ですべて終ったわけでもない。風営法改正案が必らずそのまま可決されるとは限らないからである。従って本来ならすべて終った段階で、NAOならNAOがそれまでの過程を説明するということになるが、現在のところ事態はなお流動的であり、こうした観点からNAOの諸文書は過渡的に発表されたものと把握したほうがわかりやすいように思われる。この観点から、できるかぎりリストアップしたが、紙面の都合上あるいは重複を避けるため省略したものもある。なお内部資料はすべてカットした。

① 二月二十三日付、警察庁刑事局保安部長鈴木良一氏あて「風営法改正によるゲームセンター規制に関する陳情」=本紙第233号掲載。

② 二月二十八日付、同「風営法改正についての陳情」=同。

③ NAO、JAMMA、JOU連名の三月五日付、自民党・地方行政部会長愛知和男氏あての「嘆願書」=省略。

④ 三月七日、NAO内田会長が自民党・地方行政部会の会合で陳述した内容

陳述要旨

一 ゲーム場の業態について

(1) ショッピングセンター内……百貨店、ショッピングセンター、遊園地等

(2) ゲームセンター……独立店舗、テナント・ビル内等

(3) レンタル(シングル・オペレーション)……各種店舗店頭、喫茶店、飲食店、ホテル等

二 改正風営法のゲームセンター規制のねらい

(1) 少年非行の防止

(2) 賭博行為の防止

(3) 住環境の保持(騒音等)

三 ゲーム場への風営法適用の問題点

(1) ショッピングセンター……風営法の対象にならないのではないか。

(2) ゲームセンター……一律に深夜営業を禁止するのではなく地域の事情に応じた柔軟な制限とすべきである。

(3) レンタル……立地特性に応じた規制の緩和、諸手続の簡略化。

四 今日までの業界の対応

(1) 自主規制を定め、その徹底を図った。(別紙参考資料)

(2) 青少年指導員養成講座を開催した。

(3) 不心得業者に対して制裁措置をとった。通報制度、販売禁止、除名等

五 ゲームマシンの社会的意義

(1) 先端技術を取り入れている。

(2) 手軽なストレス回復。

(3) 夢と憩い。人の触れ合い。

(4) 無限の発展の可能性。

六 以上の諸点について、警察庁と打ち合わせ中。

⑤ 三月二十七日付、通産大臣小此木彦三郎氏あての陳情書

青少年対象の営業業種を風営法で規制することに反対する陳情書

要旨：現在、警察庁は風俗営業等取締法の改正作業を強力に推進中であり、貴省が主管されます我々アミューズメントマシンおよびアミューズメント・オペレーター業界の近い将来に、壊滅的な打撃を与えかねない情況が生じつつあります。

本来、善良な風俗を逸脱する虞のある業種を取締まることを目的とする風営法(性風俗および射幸心に関連する業態)の中に、青少年を主要客とする健全なアミューズメントマシン営業を新たにくみ入れることは、下記理由により重大な矛盾があると当業界では思料しております。したがってこれに対し業界をあげて断固反対いたします。

理由

1 アミューズメント産業は、絶対に「風俗営業」ではない

〃「風俗営業」の響きがあまりいいイメージを伴わないのは、幅広い風俗の中でも、範囲が、欲望にかかわりのある風俗ということで、そのうえ金銭がからむからであろうか。〃(読売新聞五十九年三月七日)

現在、風俗営業の七業種は全て大人の欲望(性的なもの、金銭的なもの、飲酒に関するもの)を満たすものである。したがって風俗営業には十八才未満の者の立ち入りはできない。しかしながらゲームマシン営業は従来から青少年を主要客とするものであり、前記大人の欲望とは関係のない遊戯にすぎない。

このように一般に「風俗営業」の概念と実態が定まっているのに、「風俗営業」の名=レッテルを、異なる実態をもつ他営業に付することは明らかに矛盾がある。また〃あまりいいイメージを伴わない〃いわば差別的レッテルを付することにより、産業に実害を生ずることは極めて重大である。

2 我が国における科学技術教育上の観点からみるに、現在の電子技術者(とくにコンピュータソフト産業に従事している者)の初期における学習の動機が、少年時代のゲームの遊びの中から、エレクトロニクスの機構に対する興味と、自ら電子を利用して創作する遊びに対する欲求から来たことを断言する者が大多数であることを我々は認識するべきである。現に外国においても、ゲームソフトが技術教育上に利用されている。この事実と風営法による規制との矛盾を我々は痛感している。

3 青少年(若者を含めた)を対象にした営業活動による当業界の発展に伴って、近来、急速に技術の向上を実現させたコンピュータソフトにおけるゲームソフト産業は、今や米国に代り、世界のゲームソフトの中心的な地位を確保し、日本経済において、また科学技術振興上からも、重要な地位にある。因に、当業界の対外収支上得た電子技術ノウハウ料は、昨年度、数百億円に上る。これに関連する当業界と風営法による規制には重大な矛盾がある。

以上

付記：少年非行、と博などの防止の趣旨は全く賛成である。しかし第八号営業となることによって結果する産業への悪影響ははかり知れない。警察庁が意図する防止や取締りの実効をあげることは、「風俗営業」化せずとも可能である。

⑥ 三月二十九日付、通産省産業政策局サービス産業企画調査官綾部正美氏あて「風営法改正案について」=本紙第235号掲載。

⑦ 四月五日付、通産省綾部正美氏あて要望書

「風俗営業等に関する法律」案における娯楽機械営業の規制および手続などに関する要望ならびに意見

風営法改正案につき知りえた情報に基づき検討いたしました結果、我々の業界の現実にとり、著しく不利益あるいは不合理な条項がございますので、下記にそれをとりあげ、業界として意見ならびに要望をお伝えいたします。

1 「風俗営業」として指定されますと、たとえ第八号営業として従来からの他七業種と区別されましても、「風俗営業」の言語のみに由来する不利益と損害は業界にとり極めて多大であります。なんとしても我々の営業実態と「風俗営業」として一般化した概念とがそぐわないことは事実であります。このような矛盾を無視して我々の営業に「風俗営業」の烙印を押されますことに業界全員をあげて強く反対いたします。したがって、同法による規制が止むを得ない場合は、「飲食店営業」のように、「風俗営業」、「風俗関連営業」とは別類の扱い方により規制されることが適切と考えられます。(詳細の理由は別紙)

2 我々の営業の特定に関し：

〃スロットマシン、テレビゲーム機その他国家公安委規則で定める遊技用具を備えて客に遊技をさせる営業で、店舗又は客席を設けて営むもの〃としてあります。これは極めてあいまいな規定であり、たとえば〃店舗又は客席を設けて営むもの〃のように、現実への適用において、現場警察官に誤解や混乱をまねき、かつ恣意的な運用となることが大いに危惧されます。法律における表現において具体的かつ明確にされることを強く要請します。

3-1 法律により我々の営業が規制される事情があるとしても、

◎百貨店・ショッピングセンターなど管理および環境が良好な大店舗内の営業

◎商店店頭など、子ども相手にする開放的な場所における小規模営業

等は、法の趣旨からみて規制は無用と考えられます。したがって、上記法文規定において、規制の対象外とされるよう明文化を願います。

3-2 十八歳未満の少年の立ち入りを午後十時までに制限することは、少年の生活上の規律として社会通念上当然のことであります。しかしながら健全な遊戯を、大人が深夜において享受することまで制限しようとする法の考え方は、あまりにも干渉が過ぎると思われます。夜間人口の増加の現実をみれば、地域性を考慮し、管理体制をととのえた営業については容認されるべきであると主張します。

3-3 営業場所の地域規制の考え方については、我々の営業の基本単位が自動機械であり、ニーズのある場所ならどこでも、いつでも遊戯の提供をする特徴のあることを理解されて、できるだけ緩やかにし、たとえば規制は第一種住専地域に止めてよいではないかと考えます。また距離制限がある場合は、小・中学校に限っても一切の不都合はないと確信します。

3-4 管理者については、前記特徴の故に、設置台数が少ない場合は、選任した管理責任者を明示することは必要としても、その常駐は義務づけられると実行不能になります。

3-5 営業者に課せられる手続は、簡単なものであることを強く要望します。業界の実情は、機械のレイアウト変更、ゲームソフト基板の差し入れかえなど極めてひんぱんであり、それにより客へのサービスを向上し売上維持に努めています。したがって、各営業場所ごとの手続は台数申告程度とし、台数増減は二〇%程度は自由であるよう、緩やかなものであることを要望します。

また一営業者は多数の営業場所を経営することが通常なので、場所については一括して手続できることを強く求めます。

3-6 一営業所に複数の業者がそれぞれ異なる機種を設置して営業する場合も多いので、それぞれの業者を営業単位としてとらえるべきであります。また場所提供者との関連については売上管理者を営業者として手続の当事者とするよう実態にあわせて法文上明記されることを求めます。

4 我々日本アミューズメント・オペレーター協会は全国唯一の業界団体であり、その傘下業者によるマーケットシェアは約七〇%であります。全国に支部組織を有し、種々の自主規制を課しています。とくに少年非行問題に対し、業界として可能な社会的役割を分担するため、(社)青少年育成国民会議(井深大会長)との共催による「青少年指導員養成講座」を昨年より開始し、現場管理者の教育を行っております。今後、この講座の地方開催も予定され、その拡充に努めています。このような業界の自主的活動について警察当局など行政による積極的支持のあることが期待されています。改正法下、「適正化センター」のような指導機関が設けられるときは、類似の活動をするより、このような民間による、実績ある活動への協力を優先させるべきだと考えます。

5 我々の業界は、今回改正法が規制を意図している他営業と異なり、提供する営業内容は、機械およびエレクトロニクスなどハードウェア技術における開発とコンピュータ・ソフトウェア技術の進展にともない、予期せざる展開と豊かな可能性を秘めた遊戯分野に係っております。したがって、業界に関する情報または資料の蒐集、調査研究、講演会もしくは展示会の開催などの活動は、「適正化センター」とは別の独自の団体で行うことが、我々の産業の健全な発達にとって有益であります。

6 我々の業界は、秀れた営業管理と設備のある営業所に対し「優良店制度」を早急につくり、行政の協力を得て、健全娯楽場として国民が認知できるようにしたいと考えています。そのような「優良店」に対しては、今、多くの地域において取決めている小中学生の入場禁止または「行かせない」指導など、少年たちにあまり必要でない制限は取り止めるよう行政から助言のあることを望みます。

7 上記のような業界活動を充実・普及させるとともに、メーカー団体との連携により、会員加入を促進し、業界組織率を会員数の面でも高めるよう努めますが、行政による側面からの支援はとくに期待されます。

8 ゲーム機を使用すると博行為の防止は、我々業者がこれまで行っている通報制度など、業界側からの情報提供活動に取締り当局が積極的に関与することにより充分に効果をあげることが可能と考えています。

結び：少年非行、と博などの防止を狙うと伝えられる警察庁の法改正趣旨は全く賛成であります。しかしながら、ゲーム機など娯楽機械営業を「風

(5めん6段目に続く)

ゲーム場の風営化めぐる主な経過 (2)

3月27日 **NAO第4回風営対策委員会**(現実には条件折衝中だが、ゲーム場を風営法で規制することに反対で意思統一)。

NAO、通産省に陳情(風営法による規制に断固反対)。**通産省はNAOの方針の矛盾を指摘**

28日 **JAMMA理事会**(NAOの風営対策の問題点指摘。絶対反対の立場でNAOと協議の方針)

29日 **NAO、通産省に"念書"提出**(反対しない。規制・手続面で警察庁と相談中)

30日 **JAMMAとNAOの合同理事懇談会**(それぞれの方針のちがい確認)。**JAMMA緊急理事会**(事態打開のため協会内にオペレーター部会を設置)、**OP部会第1回委員会**(ゲーム場の風俗営業化絶対反対へ、改めて積極的活動を開始)

4月3日 **JAMMA/NAO合同懇談会**(両協会で合同の反対運動をすることに内田氏了承)

5日 **JAMMA/NAO連名による陳情文を通産省に持参したが、通産省の意見で文書提出中止**(NAOは捺印できないとの態度)

6日 **JAMMA、風営法改正案反対の陳情書を会長とOP部会長連名で、警察庁と通産省に提出。NAO、通産省に対し風営法改正案における規制・手続きについての要望書提出**

10日 **全国環境衛生同業組合中央会などによる新風営法「適正化センター」反対のための懇談会**(陳情文をまとめる)。**JAMMA・OP部会第2回委員会**(「2足のわらじ」では強力な反対運動の展開が困難との見地から、NAOから退会する旨決議。翌日6-8社が退会届提出へ)

11日 **全環衛同業組合中央会とNAOが連名で「適正化センター」案反対の陳情書を自民党政調会らに提出**

12日 **JAMMA・OP部会第3回委員会、第1回総会**(やむなくNAOから8社脱退したが、できるだけNAOと話合っていくとの考え)。**NAO、会員に対し「改正風営法に関する運動について」配布**(非風俗営業として規制をするよう当局にお願いしている)

13日 **自民党・地方行政部会で警察庁が風営法改正案要綱などを提出**(厚生省が反対してきた「適正化センター」を「風俗環境浄化協会」にするなど部分的に後退)

16日 **NAO、自民党・地方行政部会に「お願い」文提出**(非「風俗営業」として規制すべき)

17日 **JAMMA・OP部会第4回委員会**(改正案要綱中の重大な疑問点のひとつについて質問書をまとめる)

18日 **JAMMA会長とOP部会長の連名による第1回質問書を警察庁、地方行政部会に提出**(賭博専用TVゲームを青少年が公然と利用できるという矛盾点)。**自民党・地方行政部会で警察庁が最終版の風営法改正要綱などを提出**(ポルノ映画館は規制から除外などさらに後退)、**同部会はこれを了承**

24日 **閣議で風営法全面改正案を政府案とすることを決定。国会**(衆議院)**へ上程**

25日 **風営法改正案の全文明らかに**

JAMMA、AM機とG機混同する法案に関し

警察庁に質問書提出

日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA、本部東京、中村雅哉会長)では、四月十八日、警察庁長官三井脩氏あての「質問書」を同庁に提出、同じ質問書を添付する要望書を同日、自民党・地方行政部会愛知和男部会長あてに提出した。つまり警察庁あてに質問書、地方行政部会あてに要望書と別紙として警察庁あての質問書を提出したことになる。

JAMMAではこれらの文書にあるとおり、NAOの対応を不満としてJAMMA内部にオペレーター部会を設立、さらに同オペレーター部会員がNAOから退会することで、これらJAMMAオペレーター部会員のオペレートするゲーム機運営台数がNAOよりも多い、として業界の代表として意見を述べる立場を打ち出している。

また、質問書では風営法改正法案のうちゲーム場を風営化することが含まれているが、その第八号営業の規定は内容的に矛盾しており、改正趣旨にも矛盾している――と鋭く指摘している。この質問書に対し、警察庁は法案の修正を余儀なくされたもようだが、質問に答えていないのが現状であり、当面はこの質問内容に対する答がどうなるか注目されている。

《風俗営業等取締法の改正に関する質問》についてのお願い

上記について、別紙写しの通り三井脩警察庁長官宛質問を申し上げておりますが、貴地方行政部会においても本件の内容に関しご検討を賜りますようお願い申し上げます。

なお、ゲーム機械のオペレーション部門の団体としては日本アミューズメント・オペレーター協会(=NAO)が存在致しておりますが、「風営法」改正法案に対する協会の対応を不満として去る四月十一日一部協会員が退会し、当協会内にオペレーター部会を設立してオペレーションに係わる諸問題に対応することと致しました。この日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA)オペレーター部会に所属する企業はそれぞれ有力なオペレーション部門を有しておりますので、構成員が保有するゲームマシンの設置台数は前記日本アミューズメント・オペレーター協会員の保有する設置台数を大幅に上回ることになり、実質的に我が国を代表するゲームマシンオペレーター団体ということができます。

どうかご高承の上ご高配賜りたく申し添えさせて頂きます。

「風俗営業等取締法の改正」に関する質問

貴庁が今国会に上程されようとしている風俗営業法の改正案において、新たに風俗営業として規制対象とされているゲームセンターに関し、以下のご質問を申し上げますのでご説明を願います。

記

1 スロットマシン・テレビゲーム機その他国家公安委員会規則で定める遊技設備とありますが、ここでいうテレビゲーム機の定義は如何なるものでありましょうか。

2 上記テレビゲーム機の定義が、ブラウン管を介してプレイすることのできる全てのゲームということであれば、野球・テニス・サッカー・オリンピック陸上競技等のスポーツもの、パックマン・ドンキーコング等のコミカルなもの、宇宙ものその他将棋・オセロ等、反射神経や瞬間的判断力を養うことのできる健全なものから、著しく射倖心をそそる偶然性のみによるポーカーマシン(当協会は賭博専用機種として製造販売を禁止している)までを含むこととなるが、両者を区分けする必要はないのでしょうか。

3 上記区分けがないとすれば賭博専用機も許可されることとなり、青少年も公然とこれら機械を利用できることとなるが、この場合、青少年の健全育成を目的とする法律との関係をどう理解すればよろしいのでしょうか。

以上

(4めん下からの続き)

俗営業」と指定することによって生ずる産業への悪影響ははかりしれないものがあります。防止や取締りの実効をあげることとは「風俗営業」化せずとも可能であります。

たとえば：

◎業界自主規制をバックアップする行政指導

◎青少年育成条例または当産業のための特別法令

◎「風営法」下における一般営業としての規制

すなわち、「風俗営業」化による規制は、総合的立場からみて、最適の方法とはいえず、取締りが容易となる代償として、公益性と未来性ある産業が逼塞を迫られるのは不可解であります。

しかもこのような我々の産業の存亡にかかわる重大な改正法案であるにも拘らず、警察当局から事前に格別のご注意もなく、突然に、かつ充分な時間的余裕のないままに、法成立を進められますことは、はなはだ遺憾であり、強く抗議せざるを得ません。

以上

(別紙)理由=三月二十七日付「理由」と同じ

⑧ 四月十一日付、全国環境衛生同業組合連合会とNAO連名による陳情文「風俗営業等取締法の改正について」=省略。

⑨ 四月十二日付、NAO会員あて説明文。

改正風営法に関する運動について

本部ではこの二カ月ほど、警察庁・通産省・国会関係先などとの接触や業界内の調整に連日たずさわっておりますが、情況の変化の速さもあって、会員の皆様への報告や情報の提供が遅延しましたことをおわびいたします。

ゲームセンターなどを風営法により規制しようとする警察庁方針に対し、当初、絶対反対の活動を積極的に行ってまいりましたが、数多くの陳情、交渉の過程を経て、現在、NAOの方針は：

「改正法の下、**非風俗営業として**規制を受けること、規制の内容については営業の実態に即しつつ、規制の目的を達成し業界の発展に障害とならないような合理的な実施細則について関係当局に対し主張しお願いする」

ことになっております。

このような運動方針の変更の理由は、第一に、警察庁が各関係筋に対し提示する非行および博事例のぼう大なデータに対し、業界が反論する有力な手段を持っていないこと。

第二に、ゲームセンターなどに対し否定的な一般国民の評価あるいは世論に敢えて反発することは通産省など陳情先関係者にとってははなはだ困難があることを、残念ながら認めざるを得ないのであります。つまり、このまま絶対反対の方針に固執することは、業界にとって、なんら得るところがないばかりか、期待とは逆の結果を生む可能性をもはらんでいると考えました。

したがいまして、我々は自主規制能力の限界を自覚し、法により我々の自由な営業の一部の制限を受けるのは止むを得ないとの判断に至ったわけであります。

現在のところ、この風営法改正法案が上程され、成立するか、まだ見通しは困難であります。しかし法案の行末はどうであれ、業界が大同団結し、支部活動をより活発化し、県単位に業者の組織化を推進することは、地元行政および地域社会との信頼関係をつくりあげるために必要であります。支部結束を固め、業界活動により積極的に参加いただきたく、会員の皆様に心からお願い申しあげる次第であります。

(同封：理事会議事録、経過報告)

⑩ 四月十六日、自民党・地方行政部会長愛知和男氏あて要望書

風営法改正に関する見解とお願い

同改正法案について、ゲームセンターなど我々アミューズメント・オペレーター業界は、所管官庁である通産省を通じ警察庁に対しこれまで種々調整のお願いをしておりますが、しかしながら我々が同法案中、調整の基本点とする主張について、依然として議論は平行線をたどっている模様でありますので、以下に我々の見解を述べ、貴部会における御審議において御参考に供したくお願い申し上げます。

1 警察庁は我々の営業を「風俗営業」と指定し、許可対象として法規制しようとしていますが、「風俗営業」化せねば法規制できない理由は全くなく、法規制にはいくつかの方法があります。警察庁が「風俗営業」化に固執する理由に合理性も必然性もありません。

2 我々の営業は本質的に「風俗営業」ではありません。「風俗営業」の営業内容は成人の欲望に係わるサービス提供であり、我々の営業はゲームにみるように、抽象的・知的・操作的な遊戯の提供であり、たとえ客が熱中しても一過性の単純なものであります。このような異質の業種を同カテゴリーに組入れようとするのは、正当化されるものではありません。

3 規制とは無関係に、「風俗営業」指定それのみによって我々の業界は大きな実質的損害を被ります。たとえば：

「風俗営業」指定による直接的損害

損害1 遊園地・百貨店・大型SCその他ロケーションにおいてゲーム機追放や設置禁止などの措置がとられるようになる。

損害2 学校によるゲーム機遊びの禁止の指導が強化される。

損害3 「風俗営業」拒否のビルや場所が多く出店できなくなる。

損害4 優秀な新卒者および人材の確保が困難になる。

損害5 金融に支障を来たす。

損害6 株式上場ができなくなる。

損害7 職業に対する誇りが傷つけられる。

損害8 家庭・子弟に悪影響がある。

4 すべて法の制定および運用は、法の目的を達成しつつかつ他に有害で無用な影響を与えない方途を採用すべきであります。

5 したがって安易に「風俗営業」指定をするべきでなく、同様の規制効果をあげる別の方法を求めるべきであります。

我々業界としては、たとえ今回の改正法下における規制が止むをえないとしても、「第八号風俗営業」としてではなく、非「風俗営業」として新条項の下でなされるべきと考え、これを強く主張いたします。

NAOの風営対策に見切りをつけて

法案阻止へ全力

JAMMA・オペレーター部会活動開始

JAMMAでは三月二十八日理事会で"絶対反対"を改めて決議し、三十日にNAOにも同じ立場をとるよう求める懇談会を開いたが物別れとなったことから、同日緊急理事会を開きJAMMA内に新しく「オペレーター部会」（部会長＝中西昭雄氏・タイトー）を設置。同日以降JAMMAの風営対策は同部会を中心に進められ、具体的には同部会の委員会（委員長同）が四月十七日までに計四回の会合を開いて具体的な検討を行ない、十八日には警察庁と自民党・地方行政部会に第一回目の質問書を提出するに至っており、なお活動を続行中である。同部会設置の背景とその主な活動は次のとおり。

まず三月三十日の三協会合同理事懇談会でJAMMA側は「条件闘争で結果的によくなるという保証はない」「NAOは結論を早く出しすぎた」「絶対反対で通して条件闘争はその次の段階で行なうべきで、こちらから先に条件を出すことはない」「絶対反対で業界意見を統一すべきだ」という意見を主に出した。これに対しNAO側は「風営法で規制されても仕方のない現状で、条件闘争はリスク軽減のため。絶対反対ではそれが望めない」「すでに手を尽くしたのでNAOはこのままでいく」などの意見を述べ、結局双方の立場を確認したにとどまった。そこでJAMMAは同日やむなくオペレーター部会を新設し、NAOとは別にオペレーターの立場で活動を進めることになり、同部会委員会を設置し委員を決めた。

そして四月六日にJAMMA会長と同部会長連名で、警察庁と通産省に対し絶対反対の陳情書を提出。この陳情書ではNAOと「重要な部分において一部相違」するため同部会を新設したとし、同部会員全体で日本の六〇%以上の市場占有率を持つと述べたうえで反対意見を陳情している。

四月十日にNAOの内田会長と山田副会長も出席しての第二回委員会を開き、NAOは方針を変えないとしたうえで「広域オペレーターがNAOから抜けることだけは避けたい」と述べたが、JAMMAは「一方で賛成、一方で反対という"二足のワラジ"では今後の活動の足かせになる。分裂はよくないことは重々承知しているがやむを得ない」として、結局過半数の委員が四月十一日付でNAOに退会届を出すことになった。

十二日に開いた第三回委員会で「なにがなんでも風営法改正法案をつぶす姿勢」を確認した後、同日続いて同部会総会を開催。同総会で中村会長は「JAMMAはできる限り業界がまとまって行動するためNAOと話合いをしてきたが、NAOが風営法改正を是認した以上、絶対反対を貫くためにNAOを退会せざるを得なくなった。これはけんか別れではなく双方の立場で最善の方向を選んだということだ」と挨拶。そして同部会は独自の活動を進めるが、NAOともよく話合いをしながら対処していくことになった。なお両協会に入っている会員のNAO退会については、その会員の自由意思に任されることになった。

十七日には第四回委員会を開き、当局に風営法改正案要綱の大きな矛盾点を突く質問書を提出すべく、その内容を検討。そして翌日、同質問書がJAMMA会長と同部会長連名で警察庁と自民党・地方行政部会へ提出された。同部会ではこの質問書提出を突破口として、最終的には同改正案を廃案にまでもっていきたい考えである。

3協会合同理事懇談会（下）とJAMMA第4回OP委員会のようす

風営化絶対反対

JAMMA・DB部会も
4月例会で決議、立場固める

JAMMAのディストリビューター部会（部会長＝川楠俊太郎氏、㈱カワクス）では二月十五日に東京・新宿のNSビルにて第三十四回会合を、三月七日に東京・永田町のTBRビルにて第三十五回会合を、四月三日に同会場にて第三十六回会合をそれぞれ開き、三十五回会合以降は風営法改正問題を中心とした論議がなされ、三十六回会合で同部会は風営法による"ゲーム場規制に対し"絶対反対"の立場をとることを決議した。

まず三十四回会合はNAOショー開催期間中に開かれ、同ショー出品機種の品評会を行なった。同部会では部会の充実とディストリビューターの結束を図るためJAMMA会員以外からの出席も求めてきており、今回から昭和遊園㈱（本社東京、小島幸也社長）と㈱ユーピーエル（本社栃木県小山市、鷲谷晴美社長）の二社が同部会に出席することになった。

三十五回会合では同部会が実施した「オペレーターへのアンケート」をもとに同部会の今後の活動目標を検討する予定であったが、風営法改正についての問題を論議することになり、当日までの経過が日南専務理事から報告された。当日時点ではNAOとJAMMAが同一歩調で"絶対反対"の活動を行なっているところなので、同部会としては当面状況を見守ることになった。このほか川楠部会長から、ディストリビューターの立場から業界全体のあるべき姿、その理念を文書化したいとの提案がなされ、同趣旨についての賛成は得られたが、具体的にはこれから時間をかけて検討していくことになった。

三十六回会合では風営法改正の問題に紋って論議が行なわれた。経過説明でJAMMA内部にオペレーター部会が発足し、JAMMAは独自の活動を展開していくことなどが報告されたあと、意見交換に入った。その中で「風営法改正には反対だが、NAOの条件闘争もやむを得ないのではないか」との意見もあったが、大多数の意見は"全面反対"の立場を主張するものとなった。その主な意見としては「業界にとってデメリットが大きすぎる」「規制が必要なら他の法律でやるべきだ。当業界を風営対象とすることには耐えられない」「警察庁はゲーム場での非行がどれほど多いのかなどのデータをはっきり示すべきだ」など。このほか「風営法の対象となるかどうかに関係なく自主規制の強化は絶対必要」「NAOの組織率が低すぎるので、当部会が責任をもってその組織率を高めるよう非会員を入会させる努力が必要」などの意見も出された。結局同部会としては風営法による規制に対して"絶対反対"の立場をとることを決議した。

風営化反対を決議

福岡県協会が臨時総会と業者決起集会で

福岡県健全娯楽業協会（事務局福岡、児玉輝男会長）では四月九日、福岡市の博多シティホテルにて臨時総会を開くとともに、引続き同協会主催による福岡県健全娯楽業業者決起集会を開催した。

同総会は今回の風営法問題に対する同協会の方針などを確認するために開かれたもの。挨拶に立った児玉会長は「現在のところ風営法改正案について明確でない部分が多いが、当業界にとってどう見ても厳しい状況にあり、当協会では結束していい風営法問題に対処していきたい。青少年育成関係者との懇談会ではとくに管理面に問題があるとされており、当協会としては自主規制により一層の徹底を図っていきたい。また若松では店頭ゲーム機を使った賭博事件なども起きており、このような事件の防止に努める必要がある。これからは当協会の健全性を大いにPRしながら県民に支持される業界を目指したい」と述べた。この後同氏より五十八年度活動報告（年度は六月末までなので、三月までの経過）が行なわれ承認された。

続いてNAOの宮原常務より風営法問題について説明が行なわれた。同氏は「ゲーム場の風営化に対しては業界内でも絶対反対や条件闘争などさまざまな対応がなされている。NAOとしてはゲーム場が法律で規制を受けるのは仕方ないが、風俗営業としてゲーム場が規制されることには反対している」と述べた。これについて同総会では、風営法改正によるゲーム場の風営化に対しては反対する方針が確認され、同協会が独自に陳情書を作成することなどが確認された。

このほか同総会では①新入会員の増加を図っていくが入会金を五万円とする、②運営委員の欠員がありこれを補充する、などの提案が運営委員からありいずれも承認された。

左の写真は福岡県健全娯楽業協会第3回臨時総会で挨拶をする児玉会長。下の写真は引き続き開かれた福岡県健全娯楽業業者決起集会

自主規制徹底求め

総会の後行なわれた福岡県健全娯楽業業者決起集会は県下すべての業者が結束して風営法問題に対処しようというもので、同集会には同協会員も含め関係者ら約百三十名が参集した。また行政側から福岡県警防犯課の大江良則警部補、福岡県青少年対策課の江口祐輔係長、福岡市青少年相談センターの花田芳子指導員が、業界側からは長崎県健全娯楽業組合の島田武副理事長、大分県健全娯楽業協会の石橋信昭副会長、NAOの宮原常務が来ひんとして出席した。

同集会ではまず挨拶に立った児玉会長が「県下の業者がこれだけ多く集まったのは今回が初めてだろう。当協会は健全娯楽を目的に設立されたもので諸方面のご指導を仰ぎながら県民に受け入れられるよう努めている。現在、全国的に業者に対しては自主規制が求められており、業者として自主規制を徹底して健全営業を行なおうとするのかどうかが問われている」と挨拶を行なった。

続いて大江警部補がメダルゲーム機などの運営に関する基準について説明した後「ゲーム機を使った賭博行為に対しては見つけ次第検挙する方針であり、そのような行為の未然防止に協力していただきたい」と述べた。また江口係長は、同県青少年保護育成条例について説明し「この条例で規制する射倖心誘発行為にゲーム機運営が指定されるかどうかは、今後皆さんがどれだけ自主規制を徹底するかによるだろう」と述べた。また花田指導員はゲーム場で起きた青少年非行の事例を紹介した後「子どもたちの将来の幸せのために人生の先輩として温かい指導をしていただきたい」と訴えた。なお長崎、大分の各健全娯楽業組合からも挨拶があった。

この後業者だけの集会に移り、まず児玉会長より同協会のこれまでの経過報告が行なわれ、続いて宮原常務より風営法問題に関しての経過説明および質疑応答が行なわれた。質問の主なものとしては「今からでも業者が自主規制を徹底すればどうか」、「対象となるゲームセンターとはどのような形態のものを指すのか」などが出されたが、風営法改正案そのものが明確でないため不十分な回答とならざるを得ないものもあったようだ。これら質疑応答の後、ゲーム場を風俗営業とする風営法改正には反対する大会決議案が承認され、陳情書作成や署名活動を行なうことが確認された。

また同集会では県下の全業者が結束するよう同協会より入会のすすめが合わせて行なわれた。

特許・実用新案 出願公告・公開
（4月12日～27日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分でAM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお(請)は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問い合せ下さい。

特許出願公告

四月二十五日付＝「遊戯機械」、マルティ・オートマート・インデュストリー・アクチエボラーグ（スウェーデン）、公告18072、出願51—24713。「ゲーム機」、最上正太郎（東京）、公告18073、出願54—63987。「TV遊戯機の模倣防止表示法」、㈱新日本企画（大阪）、公告18074、出願54—10919。

特許出願公開

四月十九日付＝「スロットマシン」、シグマ商事㈱（東京）、公開(請)69092、出願57—181170。

四月二十三日付＝「ゲーム装置」、アービン・ローレンス・サッチャー（英国）、公開71768、出願58—161812。「カラービデオ信号発生装置」、エヌ・ベー・フィリップス・フルーイランペンファブリケン（オランダ）、公開71770、出願58—167688。

四月二十七日付＝「スロットマシーン」、浜野準一（兵庫）、公開(請)75076、出願57—186541。「テレビゲーム機の映像表示方法」、㈱ユニバーサル（栃木）、公開75077、出願57—182787。

実用新案出願公告

四月十八日付＝「球運びゲーム盤」、トミー工業㈱（東京）、公告12945、出願54—161446。「EVRフィルム」、任天堂㈱（京都）、公告12948、出願51—65531。

実用新案出願公開

四月十六日付＝「幼児用遊戯車両」、㈱野中製作所、公開(請)57985、出願57—154950。

四月二十一日付＝「ピンボールゲーム機」、㈱ユニバーサル（栃木）、公開61078、出願57—152300。「両替機付ゲーム機」、同、公開61088、出願57—152313。

四月二十七日付＝「ゲーム機器の表示装置」、シャープ㈱（大阪）、公開64184、出願57—159523。

テクフリ社（スペイン）と提携

TVゲーム「ホールランド」でユニエンターが

㈱ユニエンタープライズ（本社仙台市、玉手良光社長）では四月六日、スペインのテクフリ社（本社バルセロナ、ホルヘ・カレラス社長）開発によるTVゲーム機「ホールランド」のスペインを除く世界市場での独占的製造、販売権を得たことを明らかにした。

これは同日、東京・赤坂のホテルニューオータニにて同機の許諾について両社の調印式が行なわれ、正式に契約が交わされたもの。調印式にはユニエンターから玉手社長のほか渡辺修海外事業部長、角田俊夫東京支店長代理が出席。テクフリ社からはカレラス社長とともにハビエル・パレロス開発技術担当部長、アントニオ・イングレス営業担当部長、猪股せい子東京事務所長が出席した。

なお同機は一月に西独で開かれたIMAショーにテクフリ社から展示発表されたもの。

ユニエンターが新作発表会 販促キャンペーンも実施へ

㈱ユニエンタープライズ（本社仙台市、玉手良光社長）では四月二十日、東京・新宿のホテルセンチュリー・ハイアットにて同社初のプライベートショーを開き、同社がスペインのテクフリ社から許諾を得たTVゲーム機「ホールランド」および同社占い機「サイコロン」を発表、これに関係業者ら約三百五十名が参集した。

TVゲーム機「ホールランド」は噴火口から現われる怪物をロボットがやっつけていくというコミカルタッチのゲームで（詳しくは本号「話題のマシン」参照）、基板販売のみで四月下旬発売となった。

占い機「サイコロン」は昨年のAMショーおよび今年春のNAOショーに試作機として出品されたもので、このほど完成し発表となった。同機は色によって占うもので、赤、白、青など各種の色を組合わせたボタンが三十六種類あり、その中からとくに目についたボタンを四種類押すと、現在の心理状態と健康状態がプリンターにて出てくる。

このほか同発表会では同社従来機「バイオリズムマシン」「ピタゴラスの大占術」「ドクターQ」などとともに、任天堂「VS・テニス」、データイーストのポータブルファクシミリ「データファックス2000」が展示された。

なお同社では「ホールランド」の販促キャンペーンを五月一日から十一月三十日まで実施する。

これは"ホールランド"はどこの国にあるかを想像により所定のハガキに記入して応募してもらい、回答の一番多かった国に応募した者の中から抽選（十二月十六日）で三名がその国に招待されるほか、Tシャツやグラスなどが進呈されるというもので、同機のキャラクター商品も発売されることになっている。

左の写真はスペインのテクフリ社開発「ホールランド」の許諾契約を交わし握手する同社カレラス社長（右）とユニエンタープライズの玉手社長、下の写真はユニエンター初のプライベートショー

ナムコがプライベートショー開き

ギャプラス発表

宇宙ものの最新作、新機構も

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）では四月五日、東京・品川のホテルパシフィックにてプライベートショーを開き、同社TVゲーム機「ギャプラス」を発表、これにオペレーターら関係業者約二百六十名が参集した。

同機は宇宙戦争を内容としたゲームで、同社「ギャラクシアン」「ギャラガ」の流れをくむもの。部品を装着することによりパワーアップし、多彩な攻撃が可能になることが最大の特徴（詳しくは本紙前号「話題のマシン」参照）。会場では女性ナレーターとワイドスクリーンによりその多彩な攻撃方法やボーナス得点の取り方などが説明されたほか、同機に登場するキャラクターも紹介された。

なお同機は同社特製の新テーブル型キャビネット（カラータイプと木目タイプの二種）にて展示された。この主な特徴は①操作パネルの脱着がワンタッチで取付位置も改良、②改造がしやすく汎用性があること、③従来機にも付いている消磁機構を自動化したこと—などが挙げられる。

「ギャプラス」を発表したナムコのプライベートショーのようす

中小企業事業団がゲーム機のOP業務を調べ

需要動向調査の結果を発表

中小企業事業団（事務局東京、斉藤太一理事長）ではこのほど、ゲーム機など余暇関連品の需要動向調査を行ないその結果をまとめた。

同調査はアンケートとインタビューによる回答をもとに、中小企業分野の生活関連商品の動向と業界のあり方などを考察する目的で毎年実施されているもの。ゲーム機関係については四年ぶりの調査となり、今回はオペレーター（NAO会員）と一般消費者（五千人）からそれぞれ意見を求め、その結果が詳細にわたり報告されている。

それによると「業容を急激に発展させてきたが、基礎データの正確な数字は不明」と前置きし、ブームの終わった今日の業界は商品ライフサイクル短縮化、企業間競争激化、G機追放と青少年健全育成などの問題を抱え、今後特徴のある運営、顧客管理などが重要としている。一方消費者側は娯楽機器の利用場所をSCとしたものが最も多く、ゲーム場に対しては料金面と店内の快適さについての要望が強く出されている。（詳細は次号で）

ゲーム場の風営化法案に対し

団結して反対を

大レ協4月例会で要望続出

大阪レジャー機器協（事務局大阪市天王寺区、峯久理事長）では二月十七日に二月例会を、三月十六日に三月例会を、四月十七日に四月例会をそれぞれ大阪・森の宮の青少年会館にて開いた。

二月例会では、遵守営業に徹しアウトサイダーに対して率先して指導してほしい、との大阪府警からの伝達事項が報告されたあと、主に次のような報告あるいは情報交換が行なわれた。①福岡県でメダルゲーム機を使って小中学生に現金賭博をさせていた業者が逮捕されたこと、大阪市内でもゲーム場内でポルノビデオの貸出しを行なっていた業者がおり改善してもらうよう同組合から要望したことが報告された。そして今後同組合ではロケの管理面についてはなお一層の徹底を図り、非組合員に対しても改善していくよう努めることが確認された。②大阪府青少年条例が四月に公布され九月に実施される予定であることが報告された。③このほど大阪市教育委員会からゲームセンター経営者に対する自粛要望事項がまとめられたことが報告され、同組合では自主規制を次回例会で作成することが承認された。④組合員のロケごとの従業員名簿の作成に協力することが承認された。

三月例会にはNAO大阪府支部の段副支部長と兵庫県支部の高木支部長も参加して行なわれた。まず大阪府警伝達事項として、健全営業をさらに徹底するようにとの要望が伝えられた。続いて①風営法改正案とこれに関連する業界の動向が説明された。途中段、高木両氏に対する質疑応答なども行なわれ、風営法でゲーム場が規制されることに絶対反対する方針が確認された。②三月十三日の大阪健全娯楽業組合（仮称）設立に向けた集会の趣旨について、大レ協も設立準備を進めてきたにもかかわらず、NAOだけで進めてきたような説明だったことに対する釈明があった。このほか③自主規制についてはNAOと相談して早急に作成することが確認された。

四月例会ではNAO大阪の川上支部長、兵庫の高木支部長が参加して、主に次のような報告あるいは情報交換が行なわれた。①風営法問題について川上支部長よりこれまでの経過などの説明があり、NAOとしてはゲーム場への風営法適用もやむなしとして条件闘争を行なっていることが述べられた。これに対し組合員よりNAO、JAMMAなどの業界団体が一致団結して風営法問題に当ってほしいとの要望が出された。②大阪健全娯楽業組合（仮称）設立については大レ協も協力して現在準備を進めている旨の報告が行なわれた。また府警から少なくとも府下の六割の業者が加入する組織にしてほしいとの要望が出されていることもあわせて説明された。

上の写真は大レ協4月例会にて（立っているのはNAO川上支部長）

大阪健娯組合発足のきざし

NAO近畿三支部は三月十三日、風営化対策の集会を開き、「大阪健全娯楽業組合（仮称）」設立の方針を決めたが、趣旨や目的など不明な点が多く残されたまま散会した。同組合設立については判明次第続報の予定。

論潮

風営化断固反対

今回の風営法改正の動きは、どこから見ても奇妙な点が多いが、その最大のもののひとつはAM業界側のある種のあきらめムードである。ゲーム場を風俗営業にすること自体かなりの疑問点や矛盾点があるにもかかわらず、どうかとすると業界内から「規制もやむをえない」という声が出てくる。警察当局が法案づくりに当って、明らかにゲーム場を風俗営業として許可制にするとの意思を示していても、やはり「規制はやむをえない」と言うわけで、事実上それらの声はゲーム場の風営化を阻止するどころか、むしろ助長しているように受けとることができる。

ではゲーム場の風営化に賛成しているのかと言うと、即座にその逆だという答が返ってくる。実際これほど疲れる話はない。

従来風営でない一般のゲーム場が風営になることで、この創造的産業であるAM業界が受ける打撃は図り知れないほど大きいと予測されている。現実的にAM機のオペレーションが風営という名の警察許可に組み込まれることになれば、それこそAM業界の基礎をおそらく壊滅的なほどに滅ぼしかねない、という歴史的な重大問題なのである。

しかもゲーム場の風営化には疑問点や矛盾点が多すぎる。ならばAM業界としては、なにがなんでも今回の風営法改正法案を阻止する必要がある。同法案が国会に上程されている以上、ゲーム場の風営化を阻止するには同法案に全力を挙げて反対し、成立を阻止するべきなのだ。それを、国会上程の段階ですべてあきらめ、ゲーム場の風営化を阻止できなかったとするのは、敗北主義であると言わざるをえない。ゲーム場の風営化はやむをえないと言う人は、この創造的なAM産業の実態がまだよく理解できていないのではないか。

今からでも遅くはない。賭博と少年非行の温床化防止のため、AM業界が一丸となって自主規制を徹底強化し、風営法改正に全面的に反対し、同法案成立をなにがなんでも阻止すべきである。

アルファ電子ビル

開発部門の拡張で新ビルへ移転

アルファ電子工業㈱（本社埼玉県北本市、新井一夫社長）ではかねてより建設を進めてきた新事務所ビルが三月二十日完成、四月一日業務を開始した。

これは従来同社開発部門と同社製品の販売会社であるアルファ電子㈱（本社埼玉県上尾市、同）の事務所のあった場所が、業務拡張のため手狭となり、新しく鉄筋四階建てのビルを新築し同ビルに移転したもの。同社では「この新ビルをTVゲーム機の"企画・開発センター"としてさらに業務を推進していく」としている。なお旧事務所についてはその用途を検討中とのこと。新ビルの所在地などは次のとおり。

埼玉県上尾市愛宕二の二の十五、☎（〇四八七）七五—二四一一。

事業所開設

㈱キョーワ電機・事業部＝福岡県粕屋郡粕屋町大字大隈字畑田一二二の一、☎（〇九二）九三九—〇二八一、城戸明太郎社長。

事務所移転

北山産業㈱＝大阪府箕面市西宿十五番地五十二、☎（〇七二七）二八—五五〇五、北山信一社長。

創和リース㈱・水戸営業所＝茨城県水戸市赤塚一の一九九六、☎（〇二九二）五四—五七一一。

住居表示変更

㈱ティエッチティ＝名古屋市千種区今池南二十四の十九、☎（〇五二）七四一—五一二一、相浦ヨシ子社長。

西日本最大規模の遊園地&サファリ
世界最大高さ85mの観覧車も

泉陽が全遊戯施設を設置

「姫路セントラルパーク」イラスト、右側が遊園地、左側がサファリ

上の写真は途中で木立ちの間を猛スピードで走る「林間ジェットコースター」のようすで、コース全長1200㍍はわが国最長のもの

"人と自然との調和"をテーマとして自然動物公園（サファリ）と遊園地、スポーツ施設などを一堂に集めた西日本最大のレジャーゾーン「姫路セントラルパーク」（姫路サファリ㈱経営）が三月二十四日、兵庫県姫路市の豊富町にオープンし話題を呼んでいる。

これは土井不動産㈱（本社兵庫県尼崎市、土井泰司社長）が当初宅地開発をする予定であった同場所を計画変更しサファリパークにする構想を十年前にまとめ、その後、遊園地やスポーツ施設なども含めた総合的なレジャーゾーンにすることになり、この計画の遂行のため同社小会社、姫路サファリ㈱（同）を昭和五十三年十一月に設立、そして五十七年秋に着工、今春のオープンにこぎつけたもの。なお同パークではオープンに先立ち三月七日、ケニア共和国のナイロビ国立公園と姉妹提携を結ぶ調印式を行ない、今後両者は協力して野生動物の保護、研究、畜産技術の改良、文化交流などを行なっていくことになった。

姫路セントラルパークは敷地面積が約百九十万八千平方㍍あり、甲子園球場の四十八倍にもなるという西日本最大級のレジャーゾーン。パーク内は遊園施設を中心とした"イーストサイドパーク"とサファリタイプの自然動物園"ウエストサイドパーク"に分けられている。そのうち遊園施設の設置については泉陽興業㈱（本社大阪、山田三郎社長）が全面的に協力したもので、大型機数機種（同パーク直営）のほかは同社が委託運営を行なっている。なお遊園施設のうち同パークの呼びものであるジェットコースターは三月三十一日、大観覧車は五月四日にそれぞれ同パーク開園に遅れて営業運転を開始した。現在同パークでは予想を大きく上回る入園者を数えており、年間総入園者数を二百万人前後と見込んでいる。

上の写真は300㍉ゲージの「ミニSL」（左）と「スーパースイング」

左の写真は操縦桿でアップダウンもできる「エアーファイター」のようす

遊戯機、スポーツ施設など総合的レジャーゾーン展開

レジャーゾーンとなっているイーストサイドパークは"クリエイティブ・アンド・カルチャー"がテーマで全体的に都会的な雰囲気にまとめられ、遊園地部分の「エキサイティングゾーン」、スポーツ施設を備えた「スポーツゾーン」、芝生や広場のある「ピクニックゾーン」、各種のショップやベンチなどが並び落ち着いた雰囲気の「パークアベニュー」と四つのエリアからなっている。

遊園地部分には大型遊園施設十一機種と小型乗物機約二十機種、アーケードゲーム機が約五十台設置されている。そのうち大型機についてはすべて泉陽製で、とくに大観覧車「スーパー・ジャイアント・ホイール」（同パーク直営）は高さ八十五㍍と世界最大。ゴンドラは六人乗りが四十八個あり定員二百八十八名、一周約二十分。同機は丘の上に設置されており眺めは壮観で、同パークの最大の呼びものとなっている。同機と並んでもう一機種、呼びものとなっているのは木立ちの間を走る「林間ジェットコースター」（直営）で、同機はコース全長が千二百㍍とわが国最長のコースを誇る。四人乗り車両が六連結で定員二十四名、一回の運転時間は三分三十秒と長い。

最大揺動角度60度の振り子式乗物機「グレートポセイドン」

大型機はこのほか、「グレートポセイドン」（直営）＝最大揺動角度六十度の振り子式絶叫マシンで、定員四十名のもの、「エンタープライズ」（委託運営）＝回転体の円周上に取付けられたカプセル（二人乗りが計二十個）が遠心力で外側に振り出されるとともに、回転体自体が垂直になっていくもの、「スーパースイング」（委託運営）＝支柱から伸びた十四本のアーム先端の乗り物（二人乗り）が支柱の回転（毎分十二回のスピード）とともに交互に外側へ振り出すもの、「エアーファイター」（委託運営）＝ロケットがデザインされた支柱から伸びた十二本のアーム先端に飛行機の乗り物（二人乗り、定員二十四名）があり、回転とともに操縦桿でアップダウンが行なえるもの、「メリーゴーランド」（委託運営）＝二十六頭の馬と四台の馬車（定員三十名）が回転、「サイクルモノレール」（委託運営）＝高架のレール（全長二百二十㍍）上の二人乗りの乗り物がペダルを踏むことによって進むもので定員三十名、「ダックス」（委託運営）＝エアークッション遊具、「大幽霊屋敷」（委託運営）＝ダークライド式のファンハウスで定員六十名、一回三分間、「ミニSL」（委託運営）＝全長三百㍍のレール（三百㍉ゲージ）を走る汽車——などが設置されている。

小型走行式乗物機は八百五十㍍のコースを走る「ゴーカート」（直営）が二十台、直径約二十㍍の円形広場に設置された歩くぬいぐるみのアイセル製「サファリペット」

（次ページへ続く）

バッテリーカーのコーナーが三ヵ所あり、車を当てると電光点滅を行なうロボットを配した部分（左）、走行コースを設けた部分(下)、マンモスのイラストを描いた円形部分（左下）、その後方は大型機「エンタープライズ」の運転のようす

30階ビルに相当する全高85㍍の世界最大の大観覧車、ゴンドラ（6人乗り）48個、観覧時間約20分、丘の上に設置され眺めは壮観

右の写真は定員30名の「メリーゴーランド」、下の写真はエアーアクション遊具「ダックス」に行列をつくる子どもたち

（委託運営）が十五台のほか、バッテリーカーコーナーが二ヵ所（計約百台）あり、一ヵ所はパイプで囲まれたコースを走るコーナー、もう一ヵ所はバッテリーカー（朝日エンジニアリング製など）とともに宇宙人をデザインしたターゲットが配置され、車をぶつけるとターゲットはパトライトが点滅し音楽が鳴るという趣向を採り入れたコーナー。全部で四ヵ所に走行式乗物機のコーナーが設けられている。

また洋風の街並の「ダウンタウン」の中に小型乗物機（定置型八台、レール走行式一台）の部屋、アーケードゲーム機（二十数台）とボール投げなどを設置した部屋があり、遊戯機が完全に仕切られた部屋ごとに配置されているのは面白い。

スポーツゾーンは森に囲まれた中にあり、アスレチック遊具やアーチェリー、森林浴などの施設が配置され、今後テニスコートやプールなどのスポーツ施設が設置される予定になっている。

ピクニックゾーンはゆるやかな傾斜のついた約四万平方㍍の芝生広場で、家族連れで弁当を広げてピクニック気分を楽しめる。また同ゾーンには一万人収容の野外音楽ステージもある。

パークアベニューはニューヨークの都市公園をモデルにしたファッショナブルなゾーンで、全体の色彩にも工夫がなされゆったりと落ち着いた雰囲気がある。

イーストサイドパークにはこのほか中央部に真っ白な時計台、華やかなデザインを施したイスを並べた休憩所などもあり、全体的に近代的な施設づくりがなされ、遊園施設を中心とした総合レジャーゾーンとなっている。

同園では「東半分のこのエリアは単なる遊び場としてではなく、健康や教育などの面までを配慮したもので、子どもから大人まで豊かな環境のもとで有意義に過ごしてもらえるような工夫をこらしていきたい。今後いろいろなレジャー関連の施設を順次導入していくが、とくにスポーツ施設を充実させ、若者たちのリゾートの拠点となるような方向で計画を進めている」としている。

1200頭羽の動物をわが国初のコンピューター管理

さて同パークの西半分のエリアであるウェストサイドパークだが、ここは全体が自然動物公園になっており、車で回る「ドライブスルー・サファリ」、歩きながら小鳥や小動物を観察する「ウォーキング・サファリ」、おとなしい動物たちに触れることができる「ふれあい牧場」と三つのゾーンからなっている。飼育動物は鳥類が約八百羽、その他動物が四百頭、全部で千二百頭羽いる。これらの動物たちはその健康状態がコンピューターで管理されており、それぞれ体重その他のデータがインプットされ、体調の悪い動物などの麻酔量が決められ、そういうカルテに基づいてエサを与える時間や量が決められている。もちろん獣医も交代で待機しており、健康管理に当たっているが、こうしたコンピューター管理による動物飼育は日本でも初めてのケースとして注目されている。

まず入園者は日本初登場の世界最大の二階建てバス（二両連結）またはマイカーに乗ったままドライブスルー・サファリへ入ると、トラ、ライオン、チーターなどの肉食動物が現われる。ここは忍び返しと電気バリアーで周囲を囲ってあるが、できるだけ自然に近い状態となるよう工夫されており、猛獣たちを車窓のすぐそばで見ることができる。次いでキリン、シマウマ、エランド（オオカモシカ）、バイソン、アダックスなどの草食動物、この後アフリカゾウ、シロサイ、ブラックバック、クマなどがいるエリアを通過する。これら動物はその生態種別に区切られて放し飼いがなされている。そして同パークの見ものとなっている西日本初登場のロッキーマウンテンゴート（ロッキー山脈に生息するウシ科動物で別名シロカモシカ）を観察した後、駐車場で車を降りてふれあい牧場に入り、ウシやヒツジ、ロバなどと文字どおり"ふれあい"楽しめる。それから自然緑地内を縫って作られた森の小径を散策するウォーキング・サファリへ向かう。ここは高台になっており、これまで見てきた動物を遠くから眺めたり、小鳥たちを見ながら歩いていくと多数の鳥がいるバードパークと子ども動物園がある。子ども動物園ではウサギやシマリスなど小動物がいるほか、会員制の子ども動物学校も開設され、スライド説明、飼育実習などが実施される（一般には五月上旬開放）。

なおオープン以来、シマウマ、バーバリーシープ、メンヨウ、ムフロンなどの赤ちゃんが次々と生まれ、新たな人気を呼んでいる。なお同パークは"人と自然との調和"をテーマとしているだけに、このウェストサイドパークを中心に自然をできるだけ残すことに努め、全敷地の約半分に当たる八十四万七千四百平方㍍だけの土地改変にとどめている。

同園では将来計画として、前述したイーストサイドパークにおける施設の充実に加え、ウェストサイドパークでの動物の種類についても来園者の意見を聞きながら増やしていく方針であり、また同パークの内容から全体を一日で見て回るのは無理であることから、敷地内に宿泊施設も建設する計画もあるようだ。現在同園では「一度来園した客は必ず数回来てくれている」と将来展望について自信を深めている。

西欧風の建物（上の写真）は「ダウンタウン」と呼ばれ、内部はアーケードゲーム機設置のルームと小型乗物機（定置型とレール走行型）設置のルームに完全に分かれており、ルームごとに趣向がこらされている

全国縦断ゲーム場ルポ索引

第180号（1982年1月1・15日）～第235号（1984年5月1日）

総集編 全国縦断ゲーム場ルポ

今回のシリーズ「全国縦断ゲーム場ルポ」は本紙第180号の大阪ミナミ・千日前から本紙前号の熊本まで、全国十五の都市のゲーム場を三年間四十一回にわたって紹介してきた。その中ではとくに全国の繁華街のゲーム場の現状を中心に、オペレーターの運営方針なども合わせて紹介してきた。

この間比較的目立った箇所だけに絞って取材してきたことになるが、それでも取材軒数は四百四十四店、それらを運営するオペレーター数は延べ四百六十一社となった。現在全国各地で数多くのゲーム場が運営されているが、このシリーズの取材に際しては特別な場合を除いてある程度ロケが集中した箇所を選んだためこのような都市中心の取材となった。編集部ではこの間集めたデータを基に、都市部でのNAOの組織率などを中心にまとめてみた。なおこれらデータについてはあくまで取材時のものであり、現状とは多少異なっていると思われることを付け加えておく。

まず今回のシリーズで紹介した十五の都市を取材回数別に分類すると、東京が二十回で最も多くこのシリーズの約半分を占めている。次いで大阪の六回がこれに続いており、以下札幌、名古屋、神戸がそれぞれ二回ずつとなっている。また取材したロケ数を都市別に分けるとやはり東京が二百三十二店と圧倒的に多く、以下大阪の五十七店、神戸の二十店、名古屋の十九店と続いている。これらのことから現在のゲーム場は大都市に集中していることがわかる。

それではこれら都市でゲーム場を運営しているオペレーターの組織化はどのようになっているのだろうか。今回の取材に際してはゲーム場の現状やロケの運営方針などを紹介するとともに、ロケの名前、所在地、電話番号、経営者名も合わせて紹介してきた。そこで次の表は今回のシリーズで取材したロケオペレーター名を基に、それらをNAO、JAMMA、JAPEAなどの協会員によるロケと三協会のいずれにも加入しないオペレーターによるロケおよび経営者不明のロケなどに分類したものである。なお賛助会員などについても会員数に含めて集計した。

この表によると全国十五ヵ都市には延べ四百六十一社のオペレーターがあり、このうちNAO会員の運営するロケは二百十四店でNAOの組織率は約四六%となっている。またJAMMA会員の運営するロケは百六十六店で約三六%の組織率となっている。さらにJAPEA会員の運営するロケは三十八店で約八%の組織率となっている。NAOの組織率が約四六%になっていることについては、NAOがオペレーターの協会であることを考えれば一〇〇%になって当然と言えるが、現実に今回取材した都市部の半数近くのオペレーターがNAOに加入していることとは評価できると思われる。しかしながらJAMMAの組織率が約三六%あり、JAMMA会員のほとんどがNAO会員を兼ねていることから、JAMMA会員を除くNAO会員の組織率は約一〇%にしかならないことになる。このあたりにJAMMAのOP部会が同部会を〝わが国を代表するオペレーター団体〟と主張する根拠がありそうだ。

またNAOの組織率に関して大都市である東京と大阪の組織率を見てみると、東京では約五二%、大阪では約三一%となっている。この数字を先ほどの全国の都市部のNAO組織率と比べると東京は若干上回り、大阪はかなり低くなっている。このことはNAOの組織化の取り組みが東京では進んでおり逆に大阪は遅れていると言うことができる。またそれぞれの地域におけるNAO組織率からJAMMA組織率を引いた割合はどこも一〇%前後となっている。

このほかNAO、JAMMA、JAPEAのいずれの協会にも加入しないオペレーターの運営するロケもかなりあるようだ。全国十五都市合わせて二百二十店もありこれは全ロケ数の約四八%を占めている。また東京では百三店のロケがあり約四四%、大阪では四十三店のロケがあり約六四%を占めている。これについてもとくに大阪では未組織なオペレーターによるロケ運営が多いことがわかる。

さらに経営者不明のロケが、全国で十七店もあり、ロケ全体の約四%を占めている。取材時にオペレーターが不在であったり、取材に対して拒否されたりなどいろいろな理由があるが、いずれにしてもゲーム場の経営者が明確でないこと自体に問題があるように思われる。

以上今回のシリーズのデータを基に全国主要都市のオペレーターのNAOを中心としたその組織率を見てきたが、都市部では比較的組織化が進んでいると言えるが、しかしながらJAMMA会員に依存するところも多いようだ。今後はこれら都市部の組織をより図りながら都市部以外のオペレーターの組織化を進めていくことが大きな課題と言えるだろう。

地域別	全15都国市	東京	大阪	その他
取材軒数	444	232	57	155
延べオペレーター数	461	234	67	160
NAO会員の運営するロケ数	214	121	21	72
JAMMA 〃	166	97	16	53
JAPEA 〃	38	13	4	21
上記三協会員以外のロケ数	220	103	43	74
経営者不明のロケ数	17	8	3	6

今シリーズで取材した全国15の都市のロケーション数
（この表と記事で「NAO会員」とあるのはNAOを退会する前のJAMMA会員を含んでいる）

遊放談

森　パチンコ業とゲーム業を併行しておやりですが、そんな中でレジャー一般についてどんな考えをお持ちですか？

大山　レジャー一般についてとなると、難しいですね……。まあ、レジャーはどんどん多様化していきますね。体を使うレジャー、頭を使うレジャー、そしてただ単なる機械的なレジャー、大別するとそんな分野で発展するんじゃないですかね。

体を使うモノは、テニス、ゴルフ、サーフィン、スキーとかスポーツが主体ですね。頭を使うモノは今はやりのパソコンですが、小中学生がどんどんソフトを吸収したり、開発したりしていますね。ハード面はともかく、ソフトに関しては若い人というのはスゴイですね。

〝音〟をとってみても、われわれが聞いたこともない音を簡単に創造してしまいますし、映像にしてもコンピューターなどを利用して、想像もしなかった形を創り出しますね。この、範囲の促え方というか拡がりはすごいと思います。それから、機械的というのは、言えばパチンコのたぐいです。特別、体も頭も使わずに、腕と第六感を使うというレジャー。それだけに時間つぶしにはもってこいという一面と、ストレス解消、ムシャクシャした気分を身近で、わずかな出費で解消、満喫できる効用……。まあ、この体・頭・機械的なレジャーが三位一体となって、大ゲサに言えば日本人のレジャーを構成し、担ってきた、と言ってもいいんじゃないですか？

週休制度がますます多くなる傾向の中、このレジャー時間の拡大と割振り、例えば月の休日の一日は子どもを連れてドコかへ、次の一日はお父さんの休日ということでゴルフとか……といった具合ですね。だから、この三方向へは同一比というか、平行して進むと感じてはいるんですが……まあ、山あり谷ありはあるとは思いますけれど……。

話はそれますが、私のところではピザ・ハウスもやっているんですよ。このピザは若い人のモノですね。同じように最近の自動車のパネルの文字は全部、横文字ですね。だから母親なんかオタオタしてしまう。そういう意味で、商売上から見た客になる人の見分け、これは時間をかける必要があるんじゃないか、と思いますね。パソコンにしたって、あれは小中学生以降の世代のモノですよ。その辺の見極めをキチッとした上で、徐々に取組まないと本当じゃないっていう感じですね。

山あり谷ありの話ですが、その谷に落ち込んでいるのが今のゲーム機業界ですよね。以前は百円プレイが当たり前だったのが、五、六年たった今は五十円、あるいは三十円という料金になったということは、低迷ですよね。これは自分の会社を守るということ以外の何ものでもないと思うんですよ。企業としての逃げの手ですよ。攻めじゃなくてね。自分のところだけが良ければ、という守り方は逃げですよね。それも大手が率先してやるんですから、おかしな話ですよ。だって、われわれオペレーター、ユーザーの売上減は、メーカーである大手にとっても当然売上減を招くと思われるから……この辺、大手メーカーさんは解っているのかナといつも思いますよ。一時、イイ目をみても、いずれワルイ時が自分たちにも来るという現実を、どう考えているんですかネ。エゴの固まりはマズイですよ。

レジャーの多様化と言えばカラオケ、そうあのカラオケの初期の頃、私のところにもこれを売ってくれと言って来たんですが扱うことはできませんでしたね。私自身が人並みはずれた音痴のせいもあったかもしれませんが、人前で日本人が、それもド素人が歌を唄うなんてどうしても思えなかったものですから……。ところがどうですか、騒音騒動が起こるぐらい日本中に広まってしまいましたね。その意味では、先を見る眼をもっともっと勉強しなければいけないんじゃないか、と思いますよ。今じゃ、もうカラオケも当たり前になっていますね。

TVゲームは今、スポーツものが当っていますね。これは若い人が潜在的に体を動かしたいという願望の表れじゃないかと促えているんです。本当は外に出たくて仕方ない、それが実現できないといったあたりが本音じゃないか、と感じています。だから、我々はその本音をもう少し掘り下げたモノを打ち出そうと考えています。これからはアウトドア関連が当たるんじゃないか……とね。

今、業界は試練というか、ひとつの岐路に立たされていると思います。が、ここでの対処の仕方が今後に全て影響すると思います。協会のみなさんもいろいろ大変だと感謝していますが、この業界が悪の根源だなんて言われなきために、何が何でも頑張ってほしいと願っています。パチンコ業界が良い例ですが、パチンコと同じ道を通るんでは意味がないと思います。現状は許可基準がない（現在はこの基準が警察庁で作られようとしている段階です）だけに、大所高所からの活動を期待しています。それにつけても、最近の業界誌上に出る〝謹告〟。あれはイヤですね。出す意味は解りますが、もっと違うやり方があるんじゃないですかね。他業界から見たら、その程度が疑われますよね。

森　最後に一言。

大山　そうですね、上の方のみなさんにこれから先はどうなるんですか、と聞きたいですね。そして、私はこれからどうやって生きたらいいのか教えて下さい！

森　いろいろとありがとうございました。

ゲスト　株式会社 琥珀　大山行夫社長

聞き手　株式会社 エスコ貿易　森 健次郎

仁尾サンシャインランド

香川初の本格的遊園地 太陽博後も整備進めて

タスコが遊園施設を運営

上の写真は「仁尾サンシャインランド」の展望台から見た園内のようす

香川県の仁尾町で開かれていた太陽博会場跡地に、四国では最大級の規模の本格的遊園地「仁尾サンシャインランド」が三月十五日オープンした。

太陽博はわが国のエネルギー技術開発プロジェクト「サンシャイン計画」の一環として建設された太陽熱試験発電所の完成を記念して、昭和五十六年三月二十一日から開かれていたものだが、太陽熱の集光実験が所期の成果を収めて終了、同博も昨年十一月三十日に閉幕した。その後同博の管理運営に当たっていた㈱サンシャイン観光（本社香川県仁尾町、塩田雄一社長）に、同博の遊園地を運営していたタスコ㈱（本社東京、上原勝社長）が全面協力し、同博でアピールした〝太陽の町〟のイメージを消すことなく地域振興の核とするという趣旨により、同博跡地を恒久施設としての遊園地に衣替えを図ったもの。

新しく開園した遊園地は同博で使用した施設を生かして内容をさらに充実させたもので、遊園施設についてはタスコ㈱が全機種を設置、その運営は同社にまかされている。

同園は一月二十九日に起工式が行なわれ、三月十五日にオープン式典の後営業開始となった。同式典には塩田、上原両社長のほか関係者ら二百六十人が出席、関係者代表挨拶、仁尾小学校鼓笛隊の演奏などがあり、最後に両社長とともに同園シンボルマーク「かもめのサン太くん」（右上）の名付け親である仁尾小五年生の石川裕加里ちゃんも加わりテープカットが行なわれた。

同園オープン後は春休みシーズンともあって入園者は予想を上回り、とくに日曜日などは家族連れを中心に八千人から九千人の入園者を数えている。同園では「開園一年間で入園者数を約二十万人と見込んでいる。そして小型遊戯機は一年ごと、大型施設は二年ごとに新機種を導入していき、入園者数をさらに増やしていきたい」としている。

写真右は同園入口のようす、下は香川県初登場の「キャメルバックコースター」

既存の施設も有効的に再利用 ジェットコースターは県内初

さて「仁尾サンシャインランド」は太陽博会場であった一万一千平方㍍を四千平方㍍拡張した一万五千平方㍍の敷地で、園内は遊戯機械ゾーンと太陽博記念館（既存施設を再利用）に大きく分けられる。

遊戯機械は大型遊園施設十二機種、小型乗物機十七機種（三十五台）、ゲーム機約九十機種（約百十台）という構成で設置されている。なかでも同園のメーンになっているのは香川県初のジェットコースター「キャメルバックコースター」（明昌特殊産業㈱製）。同機は全長四百三十㍍のラクダの背中のようなコースを、六人乗り車両四連結（定員二十四人）が疾走するもので、大変な人気を呼んでいる。大型機はこのほか定員四十八名の「観覧車」、六種の乗り物が回転する「スペースカー」、定員三十二名の「チェアタワー」、「メリーゴーランド」、「ツイスター」、「トラバント」（以上は明昌製）、映像と振動を楽しむ「スペースアドベンチャー」、エアーアクション遊具「ロボットはっちゃん」、ダークライド「サン太の冒険旅行」（以上三機種はタスコ製）などを設置。またジェットコースターの下部にコースを設けたゴーカートやレール走行式乗物機「SLフェニックス号」にも人気が集まっている。同園内の池では「バンパーボート」も運転されている。

小型乗物機は定置回転式「新幹線」や「スカイバルーン」など十五台、バッテリーカー十台が設置されている。そして屋内では約百五十平方㍍のゲームコーナー、輪投げや射的を設置した百平方㍍のコーナーなどがある。

またローラースケート場やパットゴルフ場、スペースシャトルの大模型と遊具を設置した展望台、太陽博記念展示品とパソコンコーナーのある記念館など、同園は総合的な遊園地として話題になっている。

上の写真は定員38名の「メリーゴーランド」

円形テントの下で乗り物が回転する「スペースカー」

上の写真は定置回転式「新幹線」、後方は「ロボットはっちゃん」

斜めに回転する「トラバント」

展望台　ゴーカート　ジェットコースター　チェアタワー　トラバント　ツイスター　SLフェニックス　観覧車　スペースカー　メリーゴーランド　新幹線　バッテリーカー　ダークライド　ファファ　ゲーム場　池　イベントステージ　ローラースケート場　太陽博記念館　パットゴルフ場　入口

「仁尾サンシャインランド」配置図

写真上はレール走行式「SLフェニックス」、左はバッテリーカーとゲーム場（後方）のようす

米国の市場低迷のため　契約違反の訴え　マイルスター社がバリーDB社を相手どって

米国のマイルスター社（本社シカゴ、ボイド・ブロウン社長）はこのほど、バリー・ディストリビューティング社（本社シカゴ、チャールズ・ファーマー社長）を相手どってイリノイ州クックカントリー巡回裁判所に訴訟を起したことを明らかにした。

同社によると、バリー・ディストリビューティング社はマイルスター社に注文したゲーム機の受け取りを拒否したとのことで、これは明らかな契約違反であるとして訴えを起したもの。マイルスター社はそのゲーム機の名称をあえて隠しているが観測筋では「マッハスリー」だとしている。同社は注文に応じて納品しようとして、納品を断わられたゲーム機の台数が大量のものであったことを強調している。同社ではこの訴訟を機に当然なことであるが、バリー・ディストリビューティング社を、マイルスター社製品のディストリビューター・リストから除外した。

バリー・ディストリビューティング社はバリー・マニュファクチュアリング社（本社シカゴ、ミューレーン会長）の子会社であり、バリー社系列下のディストリビューター会社のひとつ。同社のファーマー社長は「マイルスター社が問題にしているゲーム機の台数は実に取るに足りないものである。他の数多くのディストリビューターはもっと多くの台数をマイルスター社に対してキャンセルしている」と語っており、この訴訟ではきっと勝つとしているが、反面「この訴訟は何のメリットもない」とも語っている。つまり同社では、マイルスター社に注文した一定台数のゲーム機の受け取りを拒否したという事実について争ってはいないのである。

米国ではメーカー、ディストリビューター、オペレーターという製品流通経路が、かなり厳しく守られているうえ、なんと言っても米国社会自体が厳しい契約社会であることを考えれば、今回の訴訟がいかに大きな意味を持つかわかる。つまりそれほどの事件を生むほど現在米国のAM機市場は深刻な危機に直面しているのである。本紙が繰り返し説明してきているように、米国ではTVゲーム機の大ブームの後オペレーターはゲーム機を多く抱えすぎ、その結果ゲーム機はほとんど売れないという現象を生んできた。売れる製品はごく限られてくるわけで、ディストリビューターはそのごく限られた製品を確保しようと競争を激しくする。その結果ディストリビューターは将来のことを考えることができなくなり結果的に過剰な大量注文をメーカーにしてしまうことになる。こうした状況は実際のところ、まともなものでないことは言をまたない。それほどまでに市場は低迷し、混乱しているのである。しかし、こうした混乱が続けばメーカーも安心して製品を作り、出荷できないのである。結果的にオペレーターは、優れたTVゲーム機を入手することが困難になり、すべては悪循環となって業界全体の低迷を導いている。それほど現在の米国のAM機市場は悪い状況にあるわけで、今回の事件もこうした状況下で生じたものと見ることができる。

実際、この訴訟は何のメリットも生むはずがないわけである。

「ハイパーオリンピック」の　コピー基板押収　米国ケンタッキー州でコナミが

米国コナミ社（本社カリフォルニア州トランス、一木宏一社長）ではこのほど、コナミ工業が同社のTVゲーム機「トラック&フィールド（ハイパー・オリンピック）」の無断コピー基板を販売していたリッチー社とそのオーナーであるジェームス・リッチーを相手どって、ケンタッキー州ルイスビルの連邦地裁へ訴訟を起したことを明らかにした。

四月六日、コナミ社の弁護士と連邦地裁執行官は、一時的制限命令と差押え命令をこのリッチー社で執行し、業務内容を調査するとともに無断コピー基板を押収した。これは、「トラック&フィールド」の無断コピー基板を販売する広告をリッチー社が出していたことから、コナミ社が調査を開始し、その調査結果をもとに連邦地裁に申請して、このような命令を出させるのに成功したもの。

コナミ社の弁護士、グレース氏によると、押収品は画面に「ハイパー・オリンピック」が出てくるもので、たぶん日本から輸入されたらしい無断コピー品だ、とのこと。同社ではこの事件についてさらに法的手続きを進めているが、同社によるとすでに全米規模での無断コピー品の追放のための調査を開始しており、関税局、FBIの協力を得て法的手続きを進めつつあるとのことである。

国際的な業界人　ジンター女史退任　低迷続くエキシディ社を見切り

米国エキシディ社（本社カリフォルニア州サニーベイル、ピート・カウフマン社長）で長い間勤めてきたライラ・ジンター副社長が四月上旬退任した。

ライラ・ジンター女史は一九七八年九月、今はもうないメードウズ社からエキシディ社に移ってきて以来ずっと同社にとどまり、同社でマーケティングを担当してきた。その間、かの有名なポール・ジェイコブ副社長が去った後は同社製品の国際的マーケティング責任者となってきたが、ここ数年間同社は過去あったようなヒット作に恵まれず苦労してきた。こうした中で、ジェイコブ氏が同社に戻ってきたが、いぜん同社の活動は沈滞気味であり、これを打破しようとしてジェイコブ執行副社長は今春AOEショーで〝マックス・ア・フレックス〟という新方式の改造用TVゲームシステムを発表、この新システムに力を入れてきた。

この〝マックス・ア・フレックス〟というのは一台のTVゲーム機の中に三ゲームを内蔵させ、次々とゲーム交換していけるというもの。このシステムに内蔵されるゲームソフトは、家庭用TVゲームメーカーであるファースト・スター・ソフトウェア社（本社ニューヨーク）から提供されるもので、第一弾は「ボウルダー・ダッシュ」、そして「フリップ・フロップ」、「アストロ・チェイス」、「プリストルズ」と続いている。これらは家庭用TVゲームとしてはかなりの人気を得た実績を持っていると言われている。しかし、とだれもが思うにちがいないのは、「サーカス」や「スターファイアー」などの名機を生み出したことのあるエキシディ社が、こともあろうに自社開発のゲームではここ数年まったくヒットがないのに、他のしかも家庭用分野からゲームソフトを引っぱって来ざるをえないという、同社の開発意欲の衰えである。しかし、ジェイコブ執行副社長はこのファースト・スター・ソフトウェア社との提携を今後の大きなはずみにしたいと勢いづいている。

こうした状況の中で同社の特別製品担当副社長をしてきたジンター女史は、おそらく愛想をつかしたのではないか――と推測される。彼女は国際的な業界人であり、日本の業界でもよく知られている。従って、なんらかの形で業界にとどまるだろうと見られている。なおエキシディ社ではこのほど、ジョン・バロン国内販売課長を国内マーケティング担当重役に、またミレイユ・キャバリア国内販売課長（女史）を国際販売およびマーケティング担当重役に、それぞれ任命したことを明らかにしている。うちキャバリア女史はフランスのソコデメックス社で働いていたことがあり、後にアタリ社に移ってきていた、とされている。

アタリ社が業務用ゲーム機の　製造工場を移転　合理化のためテキサス州へ集約

米国のアタリ社（本社カリフォルニア州サニーベイル、ジェームス・モーガン会長）では四月六日付で、製造部門の整理統合を発表したが、それによると現在サニーベイルの隣町ミルピタスにある業務用（コインオプ）部門（スキップ・ポール社長）の製造工場はテキサス州エルパソに移転することになった。エルパソでのフル操業は九月一日を予定しているとのことであるが、すでにミルピタスから工場設備などは徐々に移されつつあるとされている。しかし、工場以外の全部門（技術、販売、マーケティング、経営管理）は従来どおりミルピタスに残る。

今回の工場移転は業務用部門だけでなく、家庭用やコンピューター部門についても行なわれるもので、かなり大規模なもの。これは基本的にはカリフォルニアとプエルトリコと極東（香港）にまたがっていた製造工場をテキサス州エルパソに集中させるものとされており、モーガン会長は「これら工場の統合により経営コストの引下げなど合理化が図れる」と語っている。ポール業務用部門社長も「製造経費が半分以下になる」と期待している。しかし、本当にうまくいくかどうかは、そうなってみないとだれにもわからないことである。うまくいけば赤字に苦しんでいる同社の経営体質が改善されるだけでなく、同社製TVゲーム機の販売価格の引下げも期待できる。

バリー・ミッドウェー社新製品　立体映像ゲーム

米国のバリー・ミッドウェー社が先ほどのASIで発表し、このほど発売された電子式シャッフルアレー「テン・ピン・デラックス」。これは古典的なシャッフルアレーを電子化したもので、実物で動くのはプレイヤーが手にする小さな円盤だけ。前方にはボウリングのピンが立体映像で現われており、プレイに応じて変化する。この種のゲーム機につきものの一切のトラブルを解消したもので、デザインもネオンふうグラフィックを採用、全体にモダンになっている。

10 Pin Deluxe

ヨーロッパAM通信

アイルランドのコインオプ'84

ヨーロッパ通信員　メアリー・オープンショー

ヨーロッパの数多くのショーの中ではやや小規模なものですが、アイルランドのCOIN-OP（コインオプ――今年は三月二十一日から二日間、ダブリンで開催）は実際とても興味深いショーです。この小さな国の自動機械産業は多くの問題を抱えています。そのひとつは、オペレートできるゲーム機についての法律がずいぶん前に出来たもので完全に時代遅れになっていることです。非常に高い課税――新しい機械一台につき、価格の三五％を支払わねばなりません――と不利な外国為替相場のため、だれもが極めて困難な生活を強いられています。でもこれらすべての問題にもかかわらず、アイルランドの機械産業は発展し続けており、だれもが法律の改善にもセールスにも大きな努力を払っています。

今年のコインオプ・ショーの会場は新しい、いつもよりずっとよい場所を使いました。ダブリンの豪華なバーリントンホテルで開催されたのです。出展社は約三十社です。ショーは盛況で、アイルランド中から、また英国から人々が訪れ、ヨーロッパ大陸から来ていた人も少しいました。成果については、ほとんどの会社が妥当な成果に満足しているようで、非常に満足している会社もいくつかあったようでした。すでに書いたように、今のアイルランドは困難な時期にあるのです。

コインオプ84開催の辞は、重要な人物であるダブリン市長によって述べられました。ダブリン市長は、自動機械産業における優れた広報（PR）の必要性について語りました。その後市長はショーをずっと見て回り、とても面白そうにまた楽しそうにいくつかのゲーム機を試していました。

アイルランドの市場では、現在ビデオポーカーゲーム機が圧倒的に出回っています。可能な限りのあらゆる種類のポーカーゲームがこのショーに出品されていました。英国のコインマスター社製のものに非常な人気があり、それらはいくつかのディストリビューターから出品されていました。北アイルランドで生産されているノロート社のポーカーゲーム機も高い評価を得ていました。使用されている高度な技術が大いに評価されたわけです。それから、マッキャン・ブラザーズによって少し前にこのアイルランドに設立されたキンブル社も確かに優れた展示を行なっていました。この人たちはポーカーゲーム機の製造に関しては豊かな経験を積んでいます。かれらはアーケード場のオペレートもしていて、何が必要かということをよく知っているのです。

アイルランドにはこうした多くのポーカーゲーム機に負けずに、AM機もあります。そして、期待されていたように、コナミの「ハイパー・オリンピック」がその中では断然トップでした。「このゲーム機は大いに稼いでいます」とダブリンのビデオゲーム（アイルランド）社のブレンダン・マーフィ氏が語っていました。この会社は販売とオペレートの両方をやっています。プールテーブルやピンテーブルといった古い優れた基本的なゲーム機、さらには古い非電動式のフットボールテーブル、といったものが大いに復活する兆しがある、とマーフィ氏は感じとっています。「本当に優れた新しいゲーム機は、この困難な時代には、ほとんどの人々にとってあまりに高すぎるのです。よく整備された中古のTVゲーム機に対する大きな需要があります」と氏はつけ加えていました。

インターマチック社から興味深いスキルゲームが展示されていました。「ゴールデン・フィップ」というこのゲーム機は、競馬をテーマにしたものです。プレーヤーは自分の技でうまく乗馬し、それからゴールへ向ってのレース中〝鞭を入れる〟のです。これには、とても大きな関心が寄せられていました。

レースをテーマとしたもう一つのゲーム機がジョイランド・アミューズメント社から展示されていました。「レーストラック」という名のこのゲーム機は、レーザーディスクゲームで、ビデオターフ社によって英国で作られたものです。展示されていたのはドッグレース（アイルランドでとても人気があります）をテーマにしたものでしたが、オペレーターは簡単にテーマを競馬に変えることができます。ジョイランド社はセガ社の「ルーレットキング」も出品していましたが、これは日本以外では初めての展示です。アーケード場では素晴しい主役になるでしょう。ジョイランド社の小間には他にも新製品がありましたが、同社のジェラルド・スタインバーグ社長は、「ハイパー・オリンピック」が断然ベストセラーだ、と語っていました。

上の写真は、コインオプショーの開催地ダブリン市のミッチェル・ケーティング市長（右）とゲームをしているＩＡＴＡのシームズ・フリン会長。２人とも事務局がくれた首飾りをかけている。右の写真は、コナミの「ハイパー・オリンピック」の前で、ビデオゲーム社のブレンダン・マーフィ氏

左上の写真は、ハリー・レビー社オリジナルのプッシャー「シルバースター」の前でハリー・レビー社長。左下の写真はジョイランド社のスタインバーグ社長と同社販売担当のジーン・ホッパー氏

TVポーカー主流

コイン・オペレーテッド・アミューズメント社は、アタリ社の「ファイアーフォックス」をアイルランドで初めて展示していたほか、「ポール・ポジションII」やエキシディ社の人気ゲーム機「クロスボウ」も出品しました。ロンドンのエレクトロコイン社とつながりのあるこの会社は、エレクトロコイン社のポーカーゲーム機「レッドバー」を呼びものにしていました。後者はアーケード場でのオペレートに適しています。

プッシャーで非常に有名なハリー・レビー社は、同社の新製品の試作機を展示していましたが、それはこの古典的ゲーム機のとても魅力的で風変りなタイプのものでした。コインが入れられて回転している車輪の「スポーク」に入るようになっているのですが、コインでいっぱいになると勝ちなのです。「シルバースター」はとてもよい評価を得ていました。

今回のコインオプ・ショーで、ビデオジュークボックスが現実に成果を上げているということが、さらに証明されました。数種類のタイプのものが出品されていました。たぶん一番関心を引いていたのは、有名な英国の会社エースが製造している「ビージェイ・ビデオチューブ」でしょう。レーザー式の試作品でしたが、エース社の有名なギャンブル機と同じコンピューターを使っているので、オペレーターにとっては好都合です。このビデオジュークボックスはサイズも適切です。というのは、その開発者が、この機械が人々をひきよせる設置場所が必らずしもスペース的な余裕を持っている所とは限らないことをよく知っていたからです。これはダブリン・プール社によって、一連のゲーム機やプールテーブルといっしょに展示されていました。

右の写真は、インターコースト・ベンディング社が出品した、日本からの新製品「キャリオカ」のデモンストレーションのようす

インターコースト・ベンディング社は、同社製ポーカーゲーム機を展示していましたが、日本からの面白い新製品「キャリオカ」（カラオケのこと）も出品しました。ここでは歌いたい人はだれでも歌うことができ、その再生もできるのです。欲しければそのカセットを買うこともできます。ヨーロッパではとても目新しいもので、関心を引いていました。

以上のようなものとは全然ちがったものでやはり成功を収めつつあるものがあります。HR・エンタープライズ社が展示した心拍測定機、反応テスト機と感情測定機です。これらの機械は高価なものではなく、使う人々がどんどん増えています。医学的正確は期待できま

せんが心拍測定機は、人びとが医者に行くのをどちらかといえば早めるかもしれません。私はこのタイプの機械が空港に設置され、使われているのに気づきました。ここが重要なポイントです。明らかにこの方面での市場開発が行われつつあります。

だれもが今回のショーの新しい会場が気に入っていました。ダブリンに滞在しなければならない訪問者たちにとってとても便利だったのです。ホテルが大きくて快適で、あらゆる設備が整っていましたから。八六年のコインオプ・ショーは、再びバーリントンホテルで開催される予定ですが、これはあらゆる関係者にとって喜ばしいニュースでした。

by Mary Openshaw
44, Quai du Commerce (Box 00)
B-100 Bruxelles/Belgium

西独ウルフ社系のディストリビューター　バリーウルフセールス社

ベルリンのバリー・ウルフ社についてのレポートが「ゲームマシン」に掲載されたのは、そんなに前のことではありません。その記事では、この長い歴史を持つ会社が一九八二年末まで、ずっとドイツ市場向けのギャンブル機を製造してきたことを書いておきました。同社は七二年以来、シカゴのバリー社の子会社となっています。でも、レーザーディスクゲーム機がヨーロッパでとても好まれ、素晴しい評価を受けているのに、主として対ドル相場の低さという原因からあまりにも高価すぎる、ということが認識されたのです。そこで昨年十二月、レーザーディスクゲームをベルリンで製造するという決定がなされました。

前の記事では販売については何も書きませんでした。ベルリンからバリー・ウルフ・セールス社を訪れにハノバーへ行ったからです。この会社はそうしたレーザーディスクゲームや、バリー・ミッドウェー社の全製品を含むあらゆる製品のマーケティングを担当しています。

責任者はハンス・ローズ氏で、氏はバリー・ウルフ・セールス社の歴史をいくつか話してくれました。この会社はずいぶん前に、ずっとベルリンで生産されてきたウルフ社のギャンブル機のマーケティングを第一の目的として設立されたのです。七二年にウルフ社がバリー社に買収された時、このハノバー支社もいっしょに買収されました。その時、サービス専門の支社が六、七ヵ所ドイツに開設されました。

今日では状況は少し違っています。バリー・ウルフ・セールス社は独立会社として継続しており（バリー・グループに属している面は大きいですが）、支社――現在十七を数えます――が、ハノバーの本部の下に活動しています。しかし、この会社はバリー・ウルフ・セールス社とは別のものなのです。敷地は隣り同士ですが。

そうすると、バリー・ウルフ・セールス社のしていることは何なのでしょう？　この会社は機械をディストリビューターに売っているのです。一方、サービス支社はオペレーターに販売しています。実際のところは、バリー・ウルフ・セールス社はサービスを担当するバリー・ウルフ各社に実際に販売しているのです！　少々込み入っているように思われるかもしれませんが、実際はそうではないのです。とても多くの会社の集まったグループで、完全に調和のとれた状態で活動しています。ベルギーのアントワープにあるバリー・コンチネンタル社がこれら全体の協調を受け持っているのです。

上の写真は、ＬＤゲーム機を製造しているベルリンのバリー・ウルフ・セールス社の責任者ハンス・ローズ氏。下の写真は、同社に着いたゲーム機を、出荷を前に綿密に検査をしているようす

ローズ氏は興味深いことをたくさん話して下さいました。氏がバリー・ウルフ社に入社したのは二年少し前ですが、出身は家庭用具のマーケティング分野です。氏はゲーム機業界がまったく違ったものだということがわかりましたが、それには数多くの理由があります。例えば、氏が身を置いているこの産業では、ほとんどのゲーム機の人気は数ヵ月しか続かないのです。家庭用具では数年間続くのに！　氏は私たちの産業におけるこのスピードが気に入っており、また評価もしています。

ゲーム機に並々ならぬ興味を持っているローズ氏はこう言います。「あるゲーム機がいいものかどうかを本当に判断できるのは大衆だけです。結局のところ、そのゲーム機にプレイしたい魅力があるかどうかを決めるのはプレイヤーなのです。気に入ればプレイし続けるし、気に入らなければやめてしまいます」。

VD機販売に着手

この会社は50年代初め以来ベルリンで作られてきたウルフ社のギャンブル機の西ドイツにおける販売を取り扱い、またバリー・ミッドウェー社のすべてのゲーム機のドイツにおけるディストリビュートを担当しています。しかし、これだけではありません。他のいくつかの系列についても、セガ社を含む重要な系列のものの代理権を持っています。ドイツ全土におけるワーリッツアー社の代理権、同じくドイツ全土におけるルネ・ピエールのプール、ビリヤードおよびフットボールテーブルの代理権、そして最近リストに加えられたのが、米国で製造されているエレメカの、あのとても魅力的なアイスホッケー・ゲーム機「チェックス」です。もう一つ最近リストに加えられたのは、世界的に有名なシカゴのウイコ社からのスペア部品全般です。ベルリンで製造されているレーザーディスクゲーム機については、言う必要もないことです。それらが扱われるのはあまりにも当然のことですから。

バリー・ウルフ・セールス社は輸出入も扱っています。ローズ氏とクロス氏（ベルリンのバリー・ウルフ社の経営者です）はこの面において共同して活動しています。二人は何を輸入するかを決め、前もってそのゲーム機をできる限り検査しておくのです。

いくつかの事実と数字をあげておきましょう。西ドイツの人口は約六十一万です。私たちの産業では、ここはフリッパーの世界第二位の市場です（アメリカ合衆国が第一位です）。フリッパー「エックスズ・オーズ」は西ドイツで成果を収めたと考えられています。ローズ氏が語って下さったところによると、氏の会社は良いゲーム機と判断された「エックスズ・オーズ」を（現在までに）千五百台輸入し、販売したとのことです。

輸入されたゲーム機はコンテナに積まれて到着します。それらは、オペレーターへ届けられる前に工場で一台一台、三ないし四時間の検査を受けます。バリー・ウルフ・セールス社は、完全に整備されたゲーム機を引渡す、という評判を守っていきたいと望んでいるのです。すべての支社が扱うアフターサービスは、極めて優れたもので、またとてもよく組織されているので、ドイツ中どこのオペレーターのところでも一番近い支社から車で一時間以内の距離にあるのです。つまり実際の話、サービスが極めて敏速に行われるということです。

ローズ氏は進歩的な考えの持主です。「私たちは新しいアイデアに関心を持たなければなりません。人びとは私たちに新しい科学技術の開発を求めています」と氏は言っています。

氏はまた現実主義者でもあり、同時に理想主義者でもあります。この産業にはメーカー、ディストリビューターが多すぎると見ています。しかし氏は、本当に大きな会社なら、今後数年間に、さらに重要な会社となると見ています。「ええ、現在景気後退というものがあります。ですが、しかるべきゲーム機があればそれほどの問題ではありません」と氏は強調していました。そして周到な考えと計画のもと、バリー・ウルフ・セールス社はいつでも顧客（オペレーター）たちに対して、しかるべきゲーム機を用意していることでしょう。

Mary Openshaw

オペレーターのための 新・電気の広場

ビデオ・ゲームのしくみと働き（II）

連載第2回

論理回路とICの分類

前回の第一回目は、ビデオ・ゲームの全体像を説明して、デジタルとアナログの違いから論理回路について述べて、最後にビデオ・ゲームの基礎となる三種類の論理回路（AND、OR、NOT）について説明いたしました。

今回は、それらの基本論理回路から派生するその他の論理回路についてみていきましょう。

1 NAND回路

次の第1図は、NAND回路の図です。

図1 NAND回路（DTL）

この図のように、NAND回路は、左側の二個のダイオード（D_1とD_2）を使ったAND回路と、右側のトランジスタ(Tr)を使ったNOT回路をつないだものです。そしてこのようにダイオードとトランジスタで構成される論理回路を〝DTL＝ダイオード・トランジスタ・ロジック〟と言います。NANDと言う名称もNOTのNとANDのNDをつないで作ったものです。中間につながれている2個のダイオードは、レベルシフタと言って、入出力間の電圧を整合するためのものです。

次の第2図は、ANDとNANDの比較を示すものです。

A	B	Y	Ȳ
0	0	0	1
1	0	0	1
0	1	0	1
1	1	1	0

(a)回路記号 (b)真理値表 (c)波形

図2 ANDとNANDの比較

図(a)は回路記号です。NAND回路の出力端に付いている小さな丸い記号は、出力反転の記号です。図(b)の真理値表に示すように、NAND回路の出力Ȳは、AND回路の出力Yがすべて反転された状態になっています。このことは図(c)の波形をみれば一層はっきりします。この図(c)のようなデジタル波形は、回路機能を説明するために必要なものですから、次の第3図に波形の各部の名称を示します。

図3 デジタル波形の各部の名称

次の第4図は、AND（およびNAND）回路の入出力の状態をテレビの画面で示したものです。

図4 AND(NAND)回路の画面表示

この図のように、信号があるとき（〝1〟のとき）は画面が明るくなり、信号がないとき（〝0〟のとき）は画面が暗くなります。AND回路では、入力信号のAとBが両方とも〝1〟の画面中央の箇所だけ明るくなり、NAND回路ではその逆になります。

2 NOR回路

NOR回路はNAND回路の場合と同様に、OR回路にNOT回路をつないだものです。NORという名称も、NOTのNとORをつないで作ったものです。

左上の第5図は、NOR回路の記号と真理値表と波形をOR回路と比較して示したものです。

A	B	Y	Ȳ
0	0	0	1
1	0	1	0
0	1	1	0
1	1	1	0

(a)回路記号 (b)真理値表 (c)波形

図5 ORとNORの比較

次の第6図は、OR（およびNOR）回路の入出力状態をテレビの画面で示したものです。

図6 OR(NOR)回路の画面表示

3 EX－OR回路とEX－NOR回路

次の第7図は、EX（エックスクルーシブ）－OR回路とEX－NOR回路の記号と真理値表および、その波形です。

A	B	Y	Ȳ
0	0	0	1
1	0	1	0
0	1	1	0
1	1	0	1

(a)回路記号 (b)真理値表 (c)波形

図7 EX-ORとEX-NOR

この二つの回路は、ちょっと変わった動作をします。EX－ORの動作は、入力が全部〝1〟か〝0〟にそろったときだけ出力が〝0〟となり、その他の場合は、OR回路と同じ動作になります。すなわち他の場合は除いて、すべての入力がそろったときだけ出力が〝0〟となるところから〝エクスクルーシブ（排他的）〟と呼ばれているのです。

EX－NORの場合は、EX－ORの反対で、すべての入力が〝0〟または〝1〟にそろったときだけ出力が〝1〟になり、その他の場合は、NOR回路と同じ動作をします。

次の第8図は、EX－OR（およびEX－NOR）の入出力の状態をテレビの画面で示したものです。

図8 EX-ORとEX-NORの画面表示

EX－OR回路は、実際のビデオ・ゲームでは、同期信号の反転に使われています。すなわちテーブル・タイプの場合に、1Pと2Pとで画面の向きを反転させるときに使っています。

以上のような、論理回路（AND、OR、NOT、NAND、NOR、EX－OR、EX－NOR）は信号を通したり通さなかったりする門（ゲート）のような働きをするところから、一般に〝ゲート〟と呼ばれています。

⊙ ICの分類

ここでゲーム・マシンの〝コメ〟ともいうべき〝IC〟について一通りみておきましょう

〝IC〟というのは、もうどなたもご存じのように〝インテグレーテッド・サーキット（集積回路）〟の略字であり、その中味は、トランジスタやダイオードや抵抗やコンデンサ（これらをICの素子という）を集積したものです。これまでにみてきた〝ゲート〟ももちろんICです。

(1) 集積度による分類

●SSI（小規模集積回路）＝二素子以上
●MSI（中規模集積回路）＝百素子以上
●LSI（大規模集積回路）＝千素子以上
●VLSI（超大規模集積回路）＝十万素子以上

(2) 構造による分類

(a) モノリシックIC

〝モノ〟とは〝一つの〟という意味であり、〝リシック〟は〝石でできた〟という意味ですから、〝モノリシックIC〟とは、〝一つの石でできたIC〟という意味です。すなわち一つのIC内のすべての素子を単一のシリコン結晶内に作りこんだICのことです。普通ICといったら、このモノリシックICのことです。

(b) ハイブリッドIC

〝ハイブリッド〟には〝雑種〟とか〝混血児〟といったような意味があり、〝ハイブリッドIC〟とは、日本語では〝混成集積回路〟と言っています。すなわちいろいろな材料で作られた素子をセラミック等の基板上に載せてICにしたものです。またこのICはその製法により厚膜型と薄膜型に分けられています。

(3) 回路方式による分類

(a) アナログIC

〝アナログ〟というのは、〝相似の〟という意味で、〝アナログIC〟というは、入ってくる信号の波形と出てくる信号の波形が相似で、強さだけが変わるような回路を持つICのことです。次の第1表は、アナログICの分類を示すものです。

表2 デジタルICの分類

表1 アナログICの分類

この表のように、アナログICは、普通のラジオやテレビやオーディオ製品などにたくさん使われています。

(b) デジタルIC

デジタルICは、デジタル信号（論理信号）の〝1〟と〝0〟を電圧の〝高レベル〟と〝低レベル〟に対応させて信号処理（論理処理）をするような回路を持つICのことです。第2表は、デジタルICの分類を示すものです。

このデジタルICこそ、ゲーム・マシンの中核を成すものです。

(4) 素子の種類による分類

前項の第2表に示すように、デジタルICは、素子の種類によって、ユニポーラ型とバイポーラ型に分けられます。

(a) ユニポーラ型IC

〝ユニ〟とは〝単一の〟という意味であり、〝ポーラ〟は〝極〟という意味です。すなわちこのIC内部では、その動作原理として、一種類のキャリヤ（電気伝導に寄与する荷電粒子）のみが関与しているような回路を持つICをユニポーラICと言います。ユニポーラICは、別名〝MOS（メタル・オキサイド・セミコンダクタ）〟と言い、キャリヤの違いによって次のように三種類に分けられます。

(i) P－MOS・IC

プラスの電荷をもつホール（正孔）をキャリヤとするICです。

(ii) N－MOS・IC

マイナスの電荷をもつ電子をキャリヤとするICです。

(iii) C－MOS・IC

〝C〟はコンプリメンタリ（相互に補足し合うという意味）の略です。すなわちこのC－MOS・ICは、P－MOSとN－MOSがお互いに動作を補うように構成されているICです。

(b) バイポーラIC

〝バイ〟とは〝二つの〟という意味であり、〝ポーラ〟は〝極〟ですから、〝バイポーラIC〟とは〝二つの極をもつIC〟という意味です。すなわちキャリアとして電子と正孔の両方が動作に関与しているICです。このICは、内部のトランジスタの違いによって飽和型と非飽和型に分けられます。次の第3表は飽和型ICと非飽和型ICの分類を示すものです。

バイポーラIC
- 飽和型IC
  - DCTL(Direct Coupled Transistor Logic)
  - RTL(Resistor Transistor Logic)
  - RCTL(Resistor Capacitor Transistor Logic)
  - DTL(Diode Transistor Logic)
  - MDTL(Modified Diode Tqransistor Logic)
  - TTL(Transistor Transistor Logic)
- 非飽和型IC
  - CML(Current Mode Logic)
  - EFL(Emitter Follower Logic)
  - CTL(Complementary Transistor Logic)

表3 飽和型ICと非飽和型ICの分類

〝飽和型〟とは、IC内部のトランジスタのベースを〝飽和状態にまで追い込んで動作させる〟ように作られたものであり、一方〝非飽和型〟とは、〝非飽和の状態にあるうちに動作させる〟ように作られたものです。

飽和型ICは、動作速度が遅く、消費電力が少なく、雑音裕度が高い（すなわち雑音に対して強い）という特徴があり、一方非飽和型ICは、動作速度が速やく、消費電力が大きく、雑音裕度が低い（すなわち、雑音に弱い）という特徴があります。

これらのICのうち、ゲーム・マシンに使われているICは、大半がTTL（トランジスタ・トランジスタ・ロジック）ですので、このTTLについて、ちょっとその内部回路をみておきましょう。

TTL・ICは、DTL（ダイオード・トランジスタ・ロジック）の高速化をはかる過程で見い出された回路方式です。次の第9図は、DTLからTTLへの移り変わりを示すものです。

図9 DTLからTTLへ

DTLは、図(a)のように入力のダイオード・ゲートによって論理動作を行なうものです。一方TTLは、DTLの入力ゲート・ダイオード群とレベルシフト用のダイオードD_1とをまとめて、図(b)のようにトランジスタTr_1に置き変えたものです。

TTL・ICの特徴は次の通りです。

① ファンアウトが多くとれること（〝ファンアウト〟というのは、あるICの出力に、それと同種のICの中の基本ゲートを何組つないで駆動できるかということを示す数です）。
② 出力インピーダンスが低いこと。
③ 比較的高速であること。
④ 消費電力も比較的少ないこと。
⑤ 品質系列が豊富なこと（テキサス・インスツルメント社の〝74〟シリーズがそうです）。

このような特徴から、TTL・ICはゲーム・マシンに盛んに使われています。

(5) パッケージによる分類

半導体素子を封入する容器をパッケージと言います。次の第4表は、パッケージによるICの分類を示すものです。

ICパッケージ
- SIP (Single-in-line Package)
  - プラスチックケース
- DIP (Dual-in-line Package)
  - カンケース
  - セラミックケース
  - プラスチックケース
- フラット
  - セラミックケース
  - プラスチックケース
- TO－5種類
- COB(Chip On Board)

表4 パッケージによるICの分類

次の第10図は、それぞれのパッケージの外観図です。

(a)SIP (b)DIP (c)フラット (d)TO-5

図10 パッケージの外観図

なおCOBは、LSIの機能が増加して、入出力端子やダイレクト表示ドライブ端子などが百個以上になった場合にパッケージ化が難かしいので、チップを直接小さな基板上にマウントして、その基板上のパターンから端子を取り出す方式のものです。腕時計用LSIに、この方式が採用されています。

ゲーム・マシンの場合は、DIP型が大半です。次の第11図は、14ピンのDIP型ICを、その目印を左側にして上から見た図です。

図11 DIP型IC（上面から見た図）

この図のように、DIP型ICのピン番号は、手前左側からスタートして図の矢印のように左回りになっています。

話題のマシン

ヘリコプターで空中、地上の敵を撃破

アニメ10場面

データからVDゲーム第2弾「サンダーストーム」

レーザービデオディスク（LVD）使用のTVゲーム機「サンダーストーム」が、データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）から四月二十三日発売となった。

これは同社「幻魔大戦」に続くVDゲーム機第二弾で、VDとCPUのコミュニケーションや操作性などが従来のVD機より一段とアップしている。ゲーム内容は戦闘ヘリコプター〃サンダーストーム〃がテロリスト軍団を撃破していき、最後に敵の大要塞を破壊するというもので、バッグにはアニメ画像による十場面（一場面で一パターン）が展開する。画面はヘリから見た景色になっており臨場感がある。

パネル部のレーダーに示される矢印の方向へ操縦桿を倒すと画面が移動して敵をキャッチ、黄色マークの表示に照準を合わせて発射する（空中の敵機はファイアーボタン、地上物にはミサイルボタン）。場面はニューヨーク、グランドキャニオン、イースター島など十種。ヘリの持ち数が破壊されるとゲーム終了だが、一定得点以上で一機追加される。コックピット型で定価百八万円。

サンダーストーム

宇宙都市で〃ペトラ人〃救出

未来バイク快走

日物から「セクターゾーン」

未来のオートバイ走行をテーマとしたTVゲーム機「セクターゾーン」が、日本物産㈱（本社大阪、鳥井末治社長）から四月中旬発売となった。

これは宇宙都市を背景に未来のバイクに乗った〃ギルキット〃を操作し（八方向レバー）、〃ペトラ人〃を救出するために敵と戦う（ビーム砲発射）ゲーム。画面は右から左へとスクロールする。

ギルギットはドーム状や台形、三角形などの形をした古代遺跡を避けながらどんどん進んでいき、敵のバイクが現われると体当りではじき飛ばしてやっつける。また砲台はその場で破壊しておかないと、通り過ぎてから後方から砲撃を加えられる。スリップゾーンでは大きく動くとスリップするので注意。敵のバイクが現われると体当りではじき飛ばしてやっつけるのが効果的。ペトラ人は時々出てくるので、これを救助すると高得点となり、全員（八人）を続けて救助すればボーナス得点が加算され、次のパターンへと進む。なお画面上部に表示のエネルギーがなくなるとアウトになるので、ランダムに現われるエネルギーパックを取って補給する。三人アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一人追加される。テーブル18ｲﾝﾁ型で定価三十八万円。

セクターゾーン

日娯から演出効果ある定置型

ワーゲンコンパチ3種

定置型乗物機「ワーゲンコンパチ」が日本娯楽機㈱（本社東京、遠藤嘉一社長）から三月二十日発売となった。

これは実物に忠実なデザインのフォルクスワーゲンがローリングを行なうもので、バックに点滅する信号機がついている。作動中エンジン音が入り、ヘッドライト点灯、ウィンカーランプ点滅、レバーでクラクションが鳴るなど演出効果は満点。二人乗り。同機にはボディによってレッドタイプ、イエロータイプ、パトカータイプと三つのタイプがあり、いずれも定価六十六万円。

ワーゲンコンパチ

玉あげプライズ機

K&Uから「ジャンプくん」

パチンコ式プライズマシン「ジャンプくん」が、㈱K&U商会（本社大阪、林謙二社長）から発売となっている。

これは楽しい漫画キャラクターが描かれた盤面上に玉の通るコースが斜めに数段設けられ、下部からハンドル（左右に三つずつある）で順に玉を弾いていき、アウト穴に入るとゲーム終了だが、上部の当たり穴に入るとカードが払出される。定価十五万円。

ジャンプくん

話題のマシン

2人が同時に六種目競技

世界記録に挑戦

岐阜特機から「ザ・ギネス」基板

サン電子㈱製TVゲーム機「ザ・ギネス」が、岐阜特機㈱（本社岐阜市、真鍋功社長）から四月十六日発売となった。

これはいろいろな世界記録が登録されたギネスブックの中から六種目を採用したもので、同機はギネス・スーパラティブ社から日本における「ギネス」の名称使用について許諾を得ており、従って同機の輸出はできないことになっている。

二人がヨコに並んで同時プレイができるため、画面にはそれぞれの選手が同時に現われる。挑戦種目は次のとおり。①丸太切り＝レバーでノコギリの方向を決めボタンを叩き続けると丸太が切れていく。②くい打ち＝ハンマー（ボタン五回叩くと一回振りおろされる）でくいを打ち込んでいく。③坂登り＝ひたすらボタンを叩いて坂をかけ上る。④輪投げ＝レバーで輪を振ってボタンで投げ木の枝にかけていく。⑤皿回し＝素早く移動しながらボタンで皿を回していく。⑥がけ寄せ＝スケボーに乗った選手を走らせ、がけの縁にできるだけ寄せて止まる。各種目で途中で現われる動物を倒すと高得点。設定された標準記録を上回らないと次の種目へ移れず、ゲーム終了となる。基板販売のみでOP価格十三万円。

ザ・ギネス

任天堂から「VS.ベースボール」で

本格野球プレー

2人が攻守に分かれ同時対戦、タイマー制採用

VS. ベースボール

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）から同社VS・システムのTVゲーム機「VS・ベースボール」が五月一日発売となった。

これはプロ野球を内容としたもので、一人用はコンピューターと対戦、二人用は二人がそれぞれのモニターを使用して同時プレイ（一方が攻撃の時はもう一方が守備）を行なう。ルールはほぼ実戦の野球ルールどおり。

最初に好きなプロ球団を選択。攻撃時はレバーで打者の位置を決め黒ボタンでスイング、塁に出るとレバー方向の塁の走者を赤ボタンで盗塁、黒ボタンで帰塁させる。守備時はレバーで投球速度と球質を決め黒ボタンで投球（速度が"㌔"で表示）、相手に打たれたボールを選手が取る（コンピューターが自動的に行なう）とレバーで走球方向を決め、黒ボタンで走球する。ゲームは一種のタイマー制で、最初に設定された点数が減っていき（投球時は減点されない）、ゼロになればゲーム終了（二人用では勝者はその後コンピューター相手となる）。硬貨投入で継続可能。八回と九回はボーナスプレイ。審判の音声が試合を盛り上げる。ROMキットOP価格三万五千円、本体は定価六十七万円。

充電方式

ピストル射撃

ユーピーエルから「レーザー77」

光線による興東電子㈱製ガンゲーム機「レーザー77」が、㈱ユーピーエル（本社栃木県小山市、鷲谷晴美社長）から二月下旬発売となっている。

これは特殊バッテリー内蔵のピストルで壁掛型ターゲットを狙い撃つもので、銃声とともに着弾点、スコアが表示される。一ゲーム十発だが、一定得点以上でリプレイ。一回の充電で八百発以上の発射が可能。電取型式認可対象外。定価はセットで五十六万円。

レーザー77

スペインのテクフリ社開発

噴火口が3場面

ユニエンターから「ホールランド」基板

スペインのテクフリ社開発によるTVゲーム機「ホールランド」が、同機に関する許諾を得た㈱ユニエンタープライズ（本社仙台市、玉手良光社長）から四月二十三日発売となった。

これはロボットを操作し噴火口から攻めてくる怪物をやっつけていくゲームで、三場面の展開がある。

最初の場面は無数の小さな噴火口から次々と現われて徐々に迫ってくる怪物を発射攻撃。全部の怪物をやっつけるとクリアで、次はその夜の場面になり怪物の攻撃が一段と激しくなる。足元に来た敵はジャンプ（ボタン）で飛び超える。溶岩やダイナマイトに当たるとロボットは故障してしまうが、〃おたすけマン〃を呼んで修理させると再び攻撃可能。第三場面は大噴火口の周辺から毒グモが襲ってくるが、味方のクモもいるので注意。後半になると噴火口から現れる巨大なモンスター（弱点は歯）をやっつける。ロボット三台アウトでゲーム終了だが、一定得点以上でロボット一台が追加される。基板販売のみで定価十四万円。

ホールランド

まるちかめらあいず No.26

当世風徒然草 ⑩

中　貫通

白っぽい薄い樹木の緑が春の微風に吹かれて織細に揺れているのがいいですね。

あれはそう、ちょっと遠くからみると霞んでいる大気が内部からもりあがってくる力の兆のようなものを感じさせて、どういえばいいのか、こちらの内部の力と微妙に照応してこちらの力を引き出してくれる動きがエーテルのように漂ってくるでしょう。

といっても仕事が忙しくなって早朝の出勤時の通り道で束の間ちらりと樹木を目の端でとらえるだけで、帰りにはもう新興住宅地への山道は真暗になってしまっていて闇がほのかに温んできているだけです。

と、Kから転勤の知らせがやってきた。

二十数年勤めた学校から新しい学校にかわったそうだ。

小学校の時からお寺の坊主と警官と学校の教師がいちばん嫌いだといってたKが教師になったこと自体が人生の大きな皮肉であったと私だけではなくて友達連中も感じていただけに、よく二十数年も教師稼業を続けてこられたものだと他人ごとながら感心した。

新しい学校でKがまず驚いたことは遅刻生が非常に多いことだったそうだ。

事情をよく知らないKは、はじめは遅刻生を厳しく叱っていたようだがそのうち生徒から話をきくようになり家庭の事情を知らされるとどうしたらよいのか分らなくなってしまったそうだ。

まず生き別れ死に別れの別はあるのだが、どちらにしても片親の家庭の数が異常に多く、クラスの生徒数の過半数から四分の三の生徒がそうであった。

そうして親の勤め先は例外なく零細企業でありその労働が深夜に及ぶのである。離婚した女性が数人の子供と生計をたててゆくのには深夜の労働がとりあえずてっとりばやいということもあるかもしれないのだが、深更に帰宅したり帰宅しなかったりする母親はもはや午前六時とか午前七時に子供たちに朝食の準備をしてやるだけの気力も体力も失っているのであろうことは容易に推測出来る。

母親にとっても深夜の労働は気が晴れぬ場合がやはり多いのではあろうが、年頃のそうでなくても多感な子供たちにとって母親の深夜の労働についていろいろと憶測しながら心を傷めつつ快適ではない夜を過し、不快な朝をむかえ、通学するということはもう超人的な能力を必要とするものであろう。

遅刻の問題だけに限ってもこれを根本的に解決するためには全寮制でもとらなければ解決しないのではないのでしょうかとKはいってきた。

それとも大学と同じように講座を設定して生徒が好きな時間に好きな単位をとるようにしてもいいのですが、今の高校の教育課程にしたがえばやはり全寮制をとるか、すくなくとも希望者を寮に入れるかということですが、希望者を寮に入れることにすれば多分寮に入ることが必要である生徒に限って寮に入ることを厭がるという、あるいは入れないという皮肉な結果が出てくるおそれが多分にあるでしょう。

Kよ、そうむきになるなよ。大学でもことは同じなのだよと私は言いたくもなる。

林達夫は既に戦前の大学が（多分明治大学）保育所か託児所と同じであるということをルポ風にことこまかに描写して傑作なユーモア文学としての作品を残しているが、今どきの大学から見れば林達夫の大学はユートピアのようなものさ。

Kは全寮制ということを遅刻の問題からとりあげていたのだが、そのあたりを読んでいて、全寮制の問題は輪切りの高校矢切りの渡しの問題だけではなくて、今や全日本の問題ではなかろうかとおもい暗然とする。

ベビーバンクにベビーを預ける親がいる。そうではなくてコインロッカーにベビーを入れてしまう親もいるが、ベビーの寮が出来ればこれはかなりの入寮率を見るのではなかろうか、幼稚園もかなりの数の親はその約束時間の短かさを嘆いているようだし、現に正規の託児時間が過ぎて後に人件費を出しあって託児時間の延長をはかっているケースについてはよく見聞する。

小学生、中学生、高校生たちの親もひたすらに願っていることはまず生徒の学校における拘束時間の延長にあるかにみえる。

でなかったら世界でも珍らしい、日本における驚異的な授業日数の多さが、問題にならない筈がない。週休二日制の導入をいちばん厭がっているのは、まず親の側であろう。

塾の繁昌の理由の過半もここにあるようだ。ということは生徒のための寮が出来れば可成の入寮生をみるのではなかろうか。

問題は子供たちのみに限られるのではなくて、寮の問題を拡げてゆけば今流行りの単身赴任者という大人たちにも寮は必要なものであろう。

母親も子供たちや粗大ゴミ扱いしていた男たちがいなくなれば、パート先の寮とか文化講座の寮とかスポーツ学校の寮に入り、老人は老人ホームにおさまる。

というような社会は案外近くまでやってきてるかもしれない。

管理する側からもこういう体制は手入らずで一糸乱れぬ統制の下にその全組織を動かし把握することが可能であるからまことに好ましいことである。

全人民に自由な時間を与えることなくすべての時間にわたって苦もなく拘束することが半ばは全人民の希望という形をとって行われる。ちょっと考えてみてもおぞましい限りである。

遅刻生に悩まされている、輪切りで下位の生徒たちが多い高校の教師であるKには悪いけれど、一方でKや私たちだけではなくてすべてこの国の人たちの自由のためには少少遅刻生がいても寮を設置して遅刻生を失くすことはしないのがよいという結論が出てきてしまいそうだ。Kよ遅刻生ぐらいの問題で目くじらをたてることなく大らかな教育を志してくれ。

MAY 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	—	ギャプラス（ナムコ） Gaplus (Namco)	7.55
2	1	ＶＳ.システム　テニス（任天堂） VS. System Tennis (Nintendo)	6.44
3	—	ボンジャック（テーカン） Bomb Jack (Tehkan)	5.67
3	—	サーカスチャーリー（コナミ） Circus Charlie (Konami)	5.67
5	3	ジャンゴウナイト（日本物産） Jangou Night* (Nichibutsu)	5.44
6	8	ザビガ（データイースト） Zaviga (Data East)	5.13
6	11	ジェネシス（データイースト） Genesis (Data East)	5.13
8	7	10ヤードファイト（アイレム） 10-Yard Fight (Irem)	5.10
9	6	タッパー（セガ社） Tapper (Sega)	5.07
10	5	ＶＳ.システム　麻雀（任天堂） VS. System Mahjong* (Nintendo)	5.00
11	2	シーファイターポセイドン（タイトー） Sea Fighter Poseidon (Taito)	4.82
12	3	ＶＳ　10ヤードファイト（アイレム） VS. 10-Yard Fight (Irem)	4.80
13	12	ゼビウス（ナムコ） Xevious (Namco)	4.78
14	10	ギャラガ（ナムコ） Galaga (Namco)	4.73
15	—	スワット（セガ社） Swat (Sega)	4.71
16	17	エクセリオン（ジャレコ） Exerion (Jaleco)	4.62
17	18	バーディーキング2（タイトー） Birdie King 2 (Taito)	4.57
18	16	マリオブラザーズ（任天堂） Mario Bros. (Nintendo)	4.53
19	18	ダイナミックスキー（日本物産） Dynamic Ski (Nichibutsu)	4.50
19	22	サイオン（セイブ電子） Scion (Seibu)	4.50
19	—	ザ・ギネス（サン電子） The Guinness (Sun Electronics)	4.50
22	18	ミスター・ドゥーズ・ワイルドライド（ユニバーサル） Mr. Do's Wild Ride (Universal)	4.30
23	28	雀豪（日本物産） Jangou* (Nichibutsu)	4.29
24	21	ザ・ビッグ・プロレスリング（データイースト） Tag Team Wrestling (Data East)	4.24
25	34	ジャントツ（サンリツ） Jantotsu* (Sanritsu)	4.20

* The Traditional Japanese Games

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上けと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの　数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上け、9：すばらしい人気と売上け、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上け、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT/COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	—	サンダーストーム（データイースト） Thunder Storm (Data East)	8.00
2	1	ＴＸ－１（辰巳電子） TX-1 (Tazmi)	7.58
3	2	パンチアウト（任天堂） Punch-Out (Nintendo)	7.53
4	5	スターウォーズ（アタリ） Star Wars (Atari)	5.73
5	6	ポールポジションII（ナムコ） Pole Position II (Namco)	5.71
6	4	マッハスリー（タイトー） M.A.C.H.3 (Taito)	5.62
7	3	チューブパニック（日本物産） Tube Panic (Nichibutsu)	5.50
7	7	ポールポジション（ナムコ） Pole Position (Namco)	5.50
9	9	ウルトラクイズ（タイトー） Ultla Quiz (Taito)	4.75
10	7	スターブレィザー（セガ社） Starblazer (Sega)	4.42
11	10	レーザーグランプリ（タイトー） Laser Grand Prix (Taito)	3.76
12	12	モナコグランプリ（セガ社） Monaco G.P (Sega)	3.67
13	8	インターステラー（フナイ） Inter Stellar (Funai)	3.40
14	11	アストロンベルト（セガ社） Astron Belt (Sega)	3.00
14	13	ズーム 909（セガ社） Zoom 909 (Sega)	3.00

《訂正》　前回の表中、コックピット型ＴＶゲーム機の中で、「ポールポジション（ナムコ）評価6.00で第７位」が抜けていました。謹んでお詫び申し上げます。

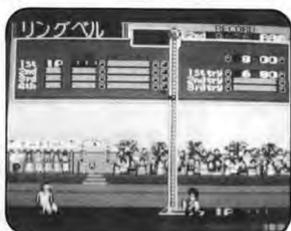
■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ファイアーパワーII（ウィリアムズ） Fire Power II (Williams)	6.50
2	2	アマゾンハント（ゴットリーブ） Amazon Hunt (Gottlieb)	5.25
3	2	エックスズ・オーズ（バリー） X's & O's (Bally)	4.67
4	—	ローヤルフラッシュＤＸ（ゴットリーブ） Royal Flash DX (Gottlieb)	4.50
5	6	スピリット（ゴットリーブ） Spirit (Gottlieb)	4.33

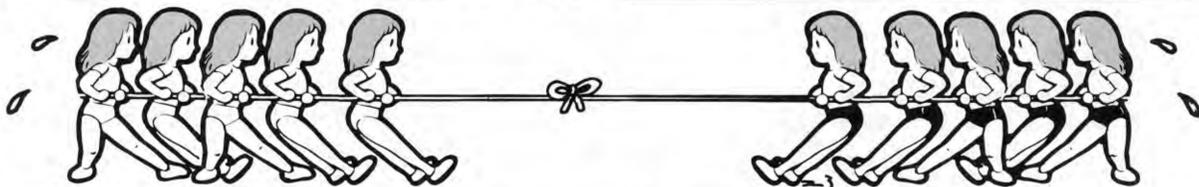
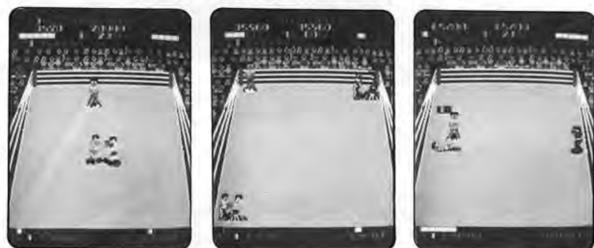
調査ご協力店（順不同）

ルナパーク（東京・新宿）、ロサ・ゲームランド（東京・池袋）、ジョイプラザ21（京都・新京極）、タイトースペシャル（大阪・梅田）＝㈱タイトー；　Ｊ＆Ｂ（東京・神田）、ＵＦＯ（東京・鶯谷）、セガセンター・ニュー光（大阪・心斎橋）、モンテカルロ立命（京都・北区）＝㈱セガ・エンタープライゼス；　ゲームスペース・ミライヤ（東京・蒲田）、プレイシティキャロット新宿店（東都・新宿）、ビッグキャロット新橋店（東京・新橋）、なんばシティビッグキャロット（大阪・難波）＝㈱ナムコ；　ゲームファンタジア・シグマ（東京・渋谷）、ゲームファンタジア・イズミ（東京・新宿）、ゲームファンタジア・スーパーII（東京・池袋）＝㈱シグマ；　ゲームスポット・チェスター（大阪・梅田）、アメニティパーク・リノ千日前店（大阪・千日前）＝㈱アポロ；　カーニバルプラザ（東京・新宿）＝㈱エスコ貿易；　ワールドゲーム・ミヤコ（東京・新宿）＝㈱東京キャビオート；　ゲームプラザ・シルビア（東京・新宿）＝㈱東京マルサン；　名鉄レジャック（名古屋・駅前）＝㈱水野商会；　ビデオイン・キャッスル（小倉・駅前）＝㈱岡田商会；　玉造ゲームセンター（大阪・玉造）＝峯興業㈲。

THE 運動会™

女子校をモチーフにした運動会ゲームで、１人～４人まで遊べます。
運動会プログラムは、①玉入れ②二人三脚③リングベル④障害物競争⑤ソフトボール投げ⑥120Mリレー⑦綱引きの７種類があり、アクションボタンとタイミングボタンを上手に操作して、各種目の合格基準を越えると、次の種目に参加出来ます。
合格基準を越えられないと、ギャルが１人失格となり、ギャルが全部いなくなるとゲームオーバーです。

RING FIGHTER

リング・ファイター

８方向レバーを上手に操作して、得意のストレートとアッパーカットで、対戦相手をノックアウトして行くゲームです。１ラウンドは１分間で、３ラウンド以内に相手をノックアウトすると、パターンクリアーとなり、次の対戦相手が出て来ます。ボクシングのダイゴミである、ノックアウトの楽しさが味わえる新製品です。

DOUBLE CHANCE

ダブル・チャンス

１人から４人まで同時にプレイすることができ、お子様にも手軽に楽しんでいただけるように、キャビネットの高さを低くした新設計です。
従来のクレーンに比べ、豪華な花形を象った明るい色彩で、２度景品が狙えるダブルチャンス方式のクレーンです。

コインを入れると音楽が鳴り、①のボタンを押すと、パックンの手がターンテイブルの面に下がります。「ヨーイッスタート」の音声と共に、キャンディを手の平に乗せ(100%手の平に乗る様な構造) ②のボタンで閉じたり開いたりしているパックンの口にタイミングよくキャンディを入れると、その景品が下の受口から出て来ます。

Overseas Readers Column

Goverment Submits A Bill Of The Control Act To The Diet

JAMMA Begins To Bombard NPA With Questions

The National Police Agency (NPA) finalized its bill of revision of the Control Act of the Entertainment and Amusement Trade (hereinafter referred to as the Control Act), and consented at a Cabinet council held on April 24, it was laid before the Diet on April 25 as a government-submitted bill. Thus, the bill will be taken into deliberation at the Diet. According to the bill, it is likely that minors (under 18 years old) will be admitted to play gaming machines by 10:00 p.m. This is obviously contradictory to one of the purposes of the bill, that is, prevention of juvenile delinquency. Thus, it remains quite doubtful if it be successfully passed by the Diet. However, despite these problems, the bill was somehow laid before the Diet. Thus, future developments at the Diet are worth watching.

In the amusement machine business, Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA) and Nihon Amusement-Machine Operator's Association (NAO) were entirely opposed to each other, with the result that eight companies, including Taito, Sega and Namco, withdrew from NAO. As reported in *Game Machine No. 235*, JAMMA has continued to be opposed to NAO's attitude towards the problems of the Control Act. Since early March, NAO has developed a "limited struggle" conceding that it is inevitable for game centers to be covered by the Control Act as "operation No. 8" and as such, NAO has negotiated with NPA asking for modification of the control. Under the new act, game centers will be prohibited, as with the other businesses which many affect pablic morals, to be kept open till late at night (12:00 p.m. – 10:00 a.m.). In this regard, NAO is asking NPA to permit extension of the operation time. In reply to this unreasonable request, NPA stated, "It's simply impossible". On the other hand, however, concerning its request that game corners within shopping centers be excluded from application of the Control Act (since these corners, according to NAO's assertion, are mainly visited by family guests), NAO reportedly could obtain a favorable response from NPA. In Japan, however, even these game corners are often operated by employing a "medal game system" having slot machines, etc. Thus, while stressing the importance of prevention of juvenile delinquency, NPA seems to have given a verbal promise to NAO that game corners within shopping centers having slot machines, be excluded from operations to be licensed. It must be said that NPA's attitude is quite strange.

It's quite strange that NPA treat gaming machines including gray area games and sound arcade games without discrimination. If only licensed, gaming machines can be operated at any game center – this also is strange! What's more, minors are admitted to play game at these game corners by 10:00 p.m. (However, minors are prohibited to play at places, such as pachinko parlors, which fall under "operation No. 7.") In short, according to the current idea of NPA, minors are admitted to play at gaming machines by up to 10:00 p.m. This is one of the points that contradict the purpose of the bill.

In opposition to NAO's "change of policy," JAMMA set up an operators division within itself and set about its own activities for "total opposition". One of these activities is that the operators division submitted a "written inquiry" to NPA on April 18. Foolishly enough, NPA simply repulsed, making no definite reply. However, if NPA fails to reply to such inquiry, the bill will usually be tabled even when laid before the Diet – far from being passed. Additionally, JAMMA seems to have several other ideas to cause the bill to be tabled. Thus, discussion over the bill at the Diet will somewhat meet with difficulties.

Responding to these activities of JAMMA, even those operators who have solely depended upon NAO, are beginning to withdraw from NAO, and organize a joint struggle with JAMMA. Thus, it is very likely that NAO's members will decrease one after another. However, NAO still clings to the approval of the bill. Thus, NAO is increasingly getting confused within itself.

Computer Program Protection Bills Are At The Standstill

Concerning computer program protection, the Ministry of International Trade and Industry (MITI) has drafted the new "Act of Program Rights". On the other hand, the Agency for Cultural Affairs (ACA) drafted the "Revision of the Copyright Act" by which a computer program is regarded as an item to be copyrighted. Until now, MITI and ACA have remained opposed to each other, and the introduction of a bill on the agenda was shelved. JAMMA has neither approved nor disapproved of both bills, and this is one of the reasons of the shelving.

In Japan, the dispute over computer program protection dates back to December 1982 when, in support of Taito's assertion, Tokyo District Court judged that the computer programs inside the video game "Space Invaders" fall under literary works that can be protected by the Copyright Act. Corresponding to the important judgment, MITI drafted the "Act of Program Rights" with a view of establishing program rights – unprecedented in the world. On the other hand, ACA simply intends to add program's copyright to the conventional Copyright Act.

These bills, however, as pointed out by JAMMA, have a serious drawback that, despite the fact that the problems arose from video games, both of them do not take account of video games at all. Thus, in March, pointing out these problems, JAMMA noticed both MITI and ACA that, unless JAMMA can obtain a reasonable reply, it can neither approve nor disapprove of their bills. Apart from JAMMA's attitude, there has been an unbridgeable gap between MITI and ACA. After all, in April, they decided not to lay their bills before the Diet. Thus, lawyers think that all that we can do at the present is to proceed with protection of programs in accordance with the judgment.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan

Namco's Video Game Sounds Became LP Record

A series of sounds of video games of Namco Ltd. of Tokyo will be arranged by a famous musician, and sold as an LP album on April 25. So far, though sounds of video games have been partially employed in ordinary music, these have never beem employed totally. Thus, for the first in the world, music record of video game sounds alone has come into being. Needless to say, music arising from video games is itself a piece of musical works, and as it was arranged and made into record, it has become a unique piece of musical works.

The new record is "Video Game Music" to be released from Alpha Record of Tokyo. It contains a total of 10 numbers, such as "Pac-Man," "Galaga," "Xevious," "Libble Rabble," etc. All these are based on Namco's video games, and Namco wholely cooperated with the arranger, Haruomi Hosono, a famous musician.

Mr. Do's
ミスター・ドゥーズ ワイルド ライド
WILD RIDE™
☆クリアーするたびに楽しさが拡がる!!
HI-SCORE
EXTRA
1ST
BONUS
SCENE....1
SCENE....2
SCENE....3
SCENE....4
SCENE....5
SCENE....6